

LEVEL

LEVEL

International Game Magazine

T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998 -

Decembrie 1998

100 pagini

25.000 lei

F 16

Viper

Star Trek

Klingon

„La mulți ani!”
1999

Populous 3

Resident Evil 2



NOU

45.000 lei

CHIP Special

"Studioul muzical din calculator"
te învață cum să-ți transformi
calculatorul într-un
studio muzical complet.
Un suport special este acordat
stilurilor moderne ale
muzicii electronice
rave, industrial, ambiantal.



Introducere - o apropiere treptată de bazele sintezei de sunet.

Sinteza software - programe destinate transformării calculatorului într-un puternic sintetizator.

Sequencer - analiza a patru programe destinate editării MIDI.

HDD Recording - programe destinate înregistrării, procesării și mixării wave-urilor.

Hardware - cele mai importante plăci de sunet și claviaturi MIDI, din oferta disponibilă în țară.

Revista o puteți cumpăra acum de la difuzorii de presă din toată țara!

General Manager:

Dan Bădescu

Product Manager:Florian Răileanu
(Mr. President)**Secretar de redacție:**

Cătălina Lazăr

Redactori:Claudiu Levente (Claude)
Sergiu Zichil (Sergio)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
Teodor Ioani (Theo)
Nicolae Floristean (Nyk)
Marius Ghinea**Managing Editor:**

Daniel Dănilă

Grafică și DTP:

Sorin Gruia

Label CD:

Adrian Popa

Publicitate:Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea**Marketing:**

Bogdan Bart

Contabilitate:Măriă Parge
Eva Szaszka**Distribuție:**Ioana Bădescu
Leonte Mărginean**Adresa redacției:**B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov**Adresa pentru****corespondență:**O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108

E-mail: level@chip.ro

Pentru distribuție contactați:

AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:

Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:Veszpremi Nyomda RT,
UngariaLEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

La mulți ani gameri!

Iată că ne apropiem și de Crăciun și Anul Nou. Sper ca toți cititorii noștri fideli, și de ce nu și ai concurenței, să se bucure de darurile Moșului și ale noului an. Am încheiat un an în care pot să spun că ne-am bucurat de succese. Am ajuns în top și să sperăm că vom putea și pe viitor să ne menținem aici. Ce ne dorim noi, redactorii acestei reviste, este un an bun atât pentru noi cât și pentru români în general, oriunde ar fi ei. V-am făcut anul acesta numeroase surprize. Concursuri, surprize, glume, articole de nota 10, postere, jocuri full și mai ales 100 de pagini. Da, LEVEL a devenit o parte din viața noastră de zi cu zi. Și credeți-mă pe cuvânt că această revistă nu ar fi ajuns aici dacă nu ar fi existat un Sergio, un Mike, un Indianu', un Claude, un Sorin, o Cătălina și mulți alții. Cu alte cuvinte, această revistă a fost realizată pur și simplu dintr-un elan tineresc care adesea a fost pus la grea încercare. Ce va urma în anul următor? Cu siguranță că se vor schimba multe și revista va ajunge probabil la următorul stadiu, care îi va mulțumi pe absolut toți. Nu urmărim prin concursuri să atragem cititorii, ci pur și simplu prin sufletul revistei care este alcătuit din articole, stilul acestora și modul lor de prezentare. Ce a fost în anul 1998? Multe au fost jocurile ce s-au perindat prin redacție și multe au fost surprizele făcute de producători. Totuși, spre deosebire de anul 1997, anul acesta parcă au fost lansate mai multe titluri de calitate. Aș aminti numai câteva: Unreal, Sin, Need For Speed III, Tomb Raider II, Final Fantasy VII ș.a.m.d. Jocuri de toate genurile, care au o calitate de necontestat. Și cum au fost atât de numeroase nu am putut să le prezentăm pe fiecare-n parte.

Acum un an de zile cele o sută de pagini de acum erau un vis. Acum următorul vis este să ajungem la cel puțin 150 de pagini. Să vedem ce-o mai fi. Știu că unora nu le va place ce am să spun, însă îmi doresc ca odată pentru totdeauna pirateria să ia sfârșit și să ajungă la niște cote mai normale. Pentru mulți pirateria este mai mult decât binevenită, însă pentru producători și distribuitori lucrurile nu stau chiar așa. Și fără aceștia ne este și nouă destul de greu să supra-viețuim. Știu, jocurile originale sunt scumpe și nu oricine își permite de exemplu achiziționarea unui joc cum este Need For Speed III. Dar poate că lucrurile or să fie mai bune în anul 1999. Voi ce credeți?

Eu îl aștept cu nerăbdare pe Moș Crăciun. De ce nu? Revista este acum pe piață și mie-mi place din când în când să mai iau o pauză de la atâta muncă și să privesc cum ninge, cum trec oamenii liniștiți pe stradă, cum mai cade câte unu' și înjură de mama înghețului. Fie ca Noul An să vă aducă multă fericire, numai sănătate și putere de muncă. Este o urare sinceră!

Mr. President



Editorial	3
Cuprins	4
Cuprins CD	6
Actualități	8
First Look	

Malkari	16
----------------------	-----------

Doriți să vedeți dacă puteți face treabă la fel de bună ca Bruce Willis în Armageddon? Atunci trebuie neapărat să jucați acest joc de strategie, care în mod sigur vă va place.

Ultracorps	18
-------------------------	-----------

Război, lupte și sânge, adică tot ce se găsește la un joc gen combat strategy care se respectă!!!

Ultima 9: Ascensium	20
----------------------------------	-----------

Nu vă speriați, această ultimă realizare este mult mai reușită decât Ultima 8! De data acesta cei de la Origin System și-au făcut treaba cum trebuie.

Star Trek Birth of the Federation	23
--	-----------

Space: the final frontier!!! O nouă aventură într-un univers plin de mister și neprevăzut – universul Star Trek.

Preview

Resident Evil 2	27
------------------------------	-----------

Gameri, fiți pe fază! Un nou virus colindă liber. Această versiune își depășește predecesorul la toate capitolele.

North vs South	30
-----------------------------	-----------

Veți putea experimenta o perioadă importantă din istoria U.S.A. și anume războiul de secesiune. Cine știe, poate faceți treabă mai bună decât Grant și Lincoln.

Anachronox	32
-------------------------	-----------

Un role-play de calitate cu un engine 3D, o consolă stil RPG și cu o acțiune într-un viitor nu prea îndepărtat.

F16 Multirole Fighter	34
------------------------------------	-----------

Vruuumm...tocmai am depășit Mach 1. Viteză, aventură și avioane care fac bum-bum. Nu ratați acest flight-sim!!!

Populus: The Third Coming	36
--	-----------

Veți vedea că să fii zeu nu este un lucru chiar atât de ușor și că este greu să-ți mulțumești toți supușii.

Total Annihilation Kingdoms	38
--	-----------

Un RTS care vă va trimite în timp nu mai puțin de 10.000 de anișori într-un ținut guvernat de patru forme de magie.

Viper	40
--------------------	-----------

Ce, nu aveți „mălăi” să vă cumpărați o mașină tare, cum ar fi Dodge Viper?!? Nu-i nimic, puteți vedea ce poate acest bolid prin intermediul acestui joc.

Return to Kronor	42
-------------------------------	-----------

După câțiva anișori, cei de la Sierra s-au gândit să readucă la viață fantastica lume din Kronor.

Age of Empires 2: Age of Kings	45
---	-----------

Fanii RTS-urilor vor fi foarte fericți să afle că Age Of Empires are o continuare, printr-o versiune mult mai reușită decât prima.

Gangsters	48
------------------------	-----------

E simplu. Un joc de strategie unde joci rolul unui gangster care împreună cu amicii lui trebuie să pună stăpânire pe un oraș.

Review

Klingon Honor Guard	55
----------------------------------	-----------

Tot ce trebuie să faci este să omori tot ce-ți iese în cale pentru ca în final să-l lichidezi pe cei care au atentat la viața lui Goworn.

NCAA Football 99	58
-------------------------------	-----------

Simulator de fotbal american care continuă tradiția celor de la EA Sports în domeniul acestor genuri de simulatoare.

Israeli Air Force	60
--------------------------------	-----------

Un simulator de zbor în 3D inspirat din mult controversata armată israeliană, destul de bine realizat.

People's General	62
Joc de strategie a cărui acțiune se petrece într-un viitor nu prea luminos al omenirii în care Națiunile Unite declară război Chinei.	
Wing Commander: Secret Ops	64
Un simulator de calitate de lupte în spațiu. O continuare a primei versiuni, de data aceasta mult mai reușită.	
NHL 99	66
Ce, credeți că cei de la EA se vor opri la NHL 98? Ei bine, v-ați înșelat. Dovada: NHL 99!!!	
Railroad Tycoon II	68
Ia să vedem dacă faceți treabă mai bună cu trenurile aiste, decât nea' Bănescu!?	
SkullMonkeys	70
Un joc în care fantasticul și irealul plutește pretutindeni. Un joc viu, colorat și dinamic.	
Independence War	72
Vei avea de comandat o navă de clasă Dreadnaught și vei fi în serviciul marelui carier general din spațiul Commonwealth Navy.	
Review Special	
Intreplay	75
Iată că a venit și vremea celor de la Interplay să fie puțin criticați și laudați.	
The Lost Vikings II	76
Un sat de vikingi unde apare o navă extraterestră care va răpi trei dintre ei din sânul familiilor.	
Jungle Strihe	77
Ți se dă un elicopter cu care trebuie să-ți nimicești inamicii.	
Atomic Bomberman	78
E atât de simplu! Arunci bombe după care trebuie să o tai rapid din fața puterii de foc pentru a nu te frige.	
Fun Stuff	80
Ho ho ho! Hi hi hi! Ha ha ha!	
Hardware	82
Genius Sound Maker 64	
Filme	86
Knock Off: Jean Claude van Damme is back!!!	
Muzică	87
Despre unii dintre preferații noștri.	
Multimedia	88
Despre o istorie a muzicii.	
Chat room	92
Talking about you, me, something and everything.	





CD content

101: Airborne Invasion – Empire

Sub comanda ta se află 18 parașutiști. Te afli în spatele liniilor inamice pe durata zilei D. Simulare strategică real-time

Age of Empires: rise of rome - Ensemble/Microsoft

Un disc de expansiune oficial pentru minunatul joc de strategie Age of Empires care te aruncă în rolul romanilor. Demo-ul conține trei misiuni din campania Punică și nu necesită versiunea originală.

Barrage - Mango/Activision

Barrage este un joc de acțiune cu o grafică super, dar care are nevoie de un calculator puternic.

Blood 2 - Monolith/GT

Caleb s-a întors! De data aceasta fiind înarmat cu un umor cinic mult mai dezvoltat, acțiunea desfășurându-se într-o atmosferă mult mai întunecată și mai însângărată. Blood2 este un joc de acțiune horror mult mai serios. Atenție: demo-ul nu permite salvarea!

Dominant Species - Red Storm

Un nou joc de strategie real-time 3D, unde ai ocazia de a-ți apăra planeta împotriva oamenilor care vor să pună mâna pe valorosul minereu Anime. SF!

Future Cop L.A.P.D

Un joc de acțiune super cu bird view, unde ca membru LAPD trebuie să lupți împotriva forțelor criminale. Acțiunea este o îmbinare între miracol și tehnologie futuristă, TCA X-1 Alpha. O mulțime de obiecte ce trebuie distruse, o grafică super...

Heretic 2 - Raven/Activision

Sechelă a jocului de succes Heretic. Această nouă versiune utilizează engine-ul din Quake 2, iar view-ul este 3rd person. Eroul nostru trebuie să găsească de această dată un loc împotriva blestemului ce a fost aruncat asupra întregii țări.

Mad Trax – Rayland

Un simulator auto de la o companie necunoscută. Este similar cu P.O.D.-ul.

Madden 99 – EA

Dacă ești un fan al fotbalului american, atunci nu ai de făcut decât o alegere simplă – Madden NFL 99.

NHL 99 – EA

În sfârșit un demo jucabil al popularului joc de hochei. Acum aveți ocazia de a juca meciul dintre Washington Capitals și Detroit Red Wings.

Nightlong

A spus cineva cumva că jocurile de aventură sunt moarte? No way, Nightlong și Blade Runner par să demonstreze contrariul.

Escape Or Die Trying – Psygnosis

Un joc gen Tomb Raider ceva mai neobișnuit. S-ar putea să vă atragă magia și neobișnuitul ce înconjoară acest joc.

Pinball Arcade – Microsoft

În versiunea full a jocului Pinball Arcade veți găsi șapte mese care vă vor transporta prin istoria americană.

Top Gun: Hornet's Nest – Microprose

Numele tău este Maveric și avionul F/A-18 te așteaptă...

V2000 - Frontier/Grolier

Nou demo al jocului strategic de acțiune de la David Braben, creatorul legendarului joc Elite. Așa că ar fi bine să jucați toate cele trei misiuni.

Viper Racing – Sierra

Vreți un joc de curse cu niște mașini chiar super-rapide? Dodge Viper este destul de rapid pentru tine?

WC: Secret Ops – Origin/EA

Pachet de expansiune pentru WC: Prophecy care poate fi rulat fără jocul original. Doar logați-vă ca LevelCD și parola este 858989137 sau vă puteți înregistra la adresa www.secretops.com (unde puteți face download la celelalte episoade).

Shots

Babylon 5

Un joc ce simulează luptele care se dau mai tot timpul în cadrul serialului american ce poartă același nume. Misiuni non-lineare, o grafică super și suport pentru rețea.

Spellcross - SCI

Un joc de strategie turn-based care simulează lupta dintre forțele întinericului și forțele hi-tech, asta înseamnă orcii împotriva tancurilor.

Earth 2150

Sechela jocului de strategie real-time care s-a bucurat de un succes deosebit. Grafica 3D, terenul interactiv, story-ul deosebit și multe alte facilități, fac din Earth 2150 un joc destul de promițător.

Kanaan

Primul joc 3D de acțiune de la Argonaut (Croc), unde ai ocazia să lupti în viitor împotriva oamenilor câini în misiuni indoor și outdoor, cu o mulțime de arme interesante și cu abilitatea de a folosi orice vehicul (de la mașină la avion de vânătoare).

Neverending Story

Aventura real-time ce se bazează pe nuvela lui Michael Enge ce poartă același nume. Astfel, în curând vom avea ocazia de a intra în lumea Fantasia și bineînțeles că va trebui s-o salvați de la distrugere. Și cum nici o poveste nu ia sfârșit... keep playing!

Resident Evil 2

Jocul ce a cunoscut o evoluție deosebită pe Playstation există acum și într-o versiune pentru PC. Același story, același mod de joc, aceeași grafică super și aceeași posibilitate de a juca cu Claire și Leon.

Return to Krondor

O sechelă adevărată a RPG-ului Betryal at Krondor, care arată absolut bestial. Te vei întoarce în lumea Midkemia, unde vei căuta un artefact. În toată aventura vei avea ocazia de a întâlni peste 200 de caractere.

Shogun

Această nouă trupă va realiza o strategie foarte ambițioasă ce simulează Japonia secolului 16. Astfel, tură după tură va trebui să-ți controlezi provinciile, să-ți antrenezi unitățile (samurai, geisha), să faci negoț diplomatic și să te lupti ca-n Myth.

Soldier

Joc de acțiune bazat pe filmul SF cu același nume, în care rolul principal era jucat de Kurt Russel. Ai posibilitatea de a alege între cinci caractere diferite și vei porni la luptă. 30 de misiuni care se desfășoară în șase lumi diferite... fain, nu?

Star Trek: New Worlds

Strategie real-time a cărei acțiune se desfășoară în lumea Star Trek. Astfel, vei lupta atât pentru Romulani, Klingonienii cât și pentru Federație. Terenul este complet 3D (puteți roti/zoom) și jocul arată cu adevărat bine.

Ultima 9

Cel de-al nouălea capitol al seriei Ultima este mișto, interactiv, cu o lume vie plină de prieteni și inamici. Caracterele par a fi coborâte din romane și pe lângă alte facilități acestea mai pot face și vrăji. O interfață super și o grafică incredibilă.

World League Soccer 99

De data aceasta WLS are licență asupra echipei de fotbal engleze. Bineînțeles că nu lipsește nici Michaela Owen, care a participat la motion-capturing. Astfel, grafica va fi reușită, vor exista noi mișcări, noi echipe etc.

Shareware:

FAR 1.6

O nouă versiune a managerului de fișiere pe 32 de biți, care este similar cu DOS Navigator-ul.

PACT Timer 98

Un mic utilitar care, amplasat în bara de task-uri, vă va permite să rulați programe, să faceți back-up, să vizitați pagini web etc. Poate lucra cu shortcut-uri și nu ocupă decât 250 KB de memorie.

TablEdit

Un editor reușit pentru chitară și alte instrumente.

Time On Line

Un utilitar simplu care monitorizează conexiunile prin linia telefonică.

TimeLiner

Un program interesant pentru conectarea evenimentelor consecvente cu descrieri și imagini.

Tumi's 3D Pointers

O colecție reușită a 14 cursoare animate.

Turbo Browser 98

Un manager de fișiere care emulează Explorer-ul, dar care are mai multe funcții.

TurboZIP

Utilitar simplu de folosit pentru compresare/decompresare și e-mail-uri pentru Windows 95/NT.

USA Casino

USA Casino vă permite rularea a nouă jocuri de cazino, local pentru plăcere și online pentru bani adevărați.

Visual Cards

Utilitar simplu de folosit pentru a face business card-urile mult mai arătoase.

Visual Envelopes

Dacă aveți foarte des de-a face cu scrisori, atunci acest utilitar vă va ușura munca.

Visual Labels

Similar cu programele precedente, acesta face niște label-uri super.

VoiceNet VR\$ 98

Utilitar pentru recunoașterea vocii tale, care vă permite să rulați un program și să controlați calculatorul într-un nou mod.

WinAMP 2.04

Cea mai nouă versiune a celui mai bun player MP3.

WinZip 7.0 SP1

Noua versiune a popularului program de arhivare.

Without a Trace

Without a Trace vă permite ștergerea unor fișiere, astfel încât acestea să dispară fără urmă.

Updates:

Conflict: Freespace v1.05
DBTS: Limb From Limb
Rainbow Six v1.03a
Seven Kingdoms AA v2.12
Starcraft v1.03
Unreal v2.18 beta
Vargers v1.3

Themes:

Black Dahlia
Blade Runner
Grim Fandango
Hellfire
Ultima Online
Unreal

FLASH

989 Studios deschide un nou studio în California

989 Studios, companie a grupului Sony Entertainment, anunță deschiderea unui studio de dezvoltare în Santa Monica, California. Noile birouri vor servi la dezvoltarea jocurilor pentru consolele PlayStation. 989 Studios este renumit în întreaga lume pentru faimoasele titluri de jocuri cum ar fi NFL GameDay, Twisted Metal, Jet Moto și Cool Boarders. Cel care va lansa oficial noul studio va fi directorul executiv al 989 Studios, domnul Allan Becker, iar cel care se va ocupa de activitatea acestui studio este fostul producător executiv al 989 Studios, Connie Booth.

Dune 2000 Multiplayer Patch

Un joc celebru care merge greu pe Internet își pierde din strălucire. De aceea Westwood Studios a scos un update pentru arhicunoscutul joc Dune 2000 care mărește viteza jocului în modul multiplayer via Internet. Tot ce trebuie să faci un iubitor al acestui joc este să pornească jocul normal și să se conecteze via Internet la serviciul oferit de Westwood online, serviciu care este gratuit. Fișierele se vor instala automat de la acest serviciu sau dacă doriți să vi-l instalați personal, luați un fișier download de la site-ul www.westwood.com din File Updates din secția Westwood support area.

Un nou release: Recoil Demo

Un anunț venit de la Westwood cuprinde informații despre demo-ul pentru viitorul joc Recoil, demo ce poate fi luat de la adresa companiei www.westwood.com. Creat de Zippper Interactive și publicat de Electronic Arts, jocul, un 3D shooter tanc, este preconizat de a ieși pe piață la începutul anului 1999. Jucătorii sunt aruncați într-o lume 3D a viitorului unde forțele răului au acaparat sistemul informațional al computerelor, inclusiv cele ale armatei. Aflându-ne la comanda a ce-i mai nou în tehnologia tancurilor, trebuie să salvăm lumea. Tancul poate fi înarmat cu 18 arme puternice.

Pretec

Rezoluție de 600dpi

Noile camere de la Pretec, DC-600 sunt destinate celor care doresc să captureze imagini la o rezoluție de 640x480 pentru publicarea acestora pe site-uri web sau pentru trimiterea lor prin mail. Au încorporat un ecran LCD de 1,8" pentru a putea vedea imaginile înainte de a le captura, un micro controller care vă dă posibilitatea de a vedea sau de a șterge imaginile înainte de a le introduce în calculator, iar cei 8MB de memorie flash pot stoca



până la 40 de imagini la rezoluție maximă. Totodată, un conector NTSC vă permite să prezentați imaginile pe care le-ați realizat, cu ajutorul unui televizor obișnuit!

A ieșit din găoace Close Approach

Abstract Worlds Ltd., un creator de software din UK, a scos pe piața jocurilor pe calculator un nou joc de acțiune Close Approach. Compania relatează că jocul, un 3D shooter, este primul joc comercial creat în Visual Basic cu suport 3D Direct3D. Deoarece mulți au considerat că Visual Basic-ul este inadecvat pentru realizarea pe jocuri serioase, acest joc se vrea o dezaprobare a ideii celorlalți creatori. Jocul care folosește Direct3D și DirectSound pentru grafice și sunete 3D, a fost testat cu majoritatea plăcilor grafice 3D. Numele de Close Approach vine de la programul NASA Close Approach, care nu face altceva decât să monitorizeze toți asteroizii care se apropie de Pământ. Jocul își are acțiunea în anul 2100, și după cum v-ați dat seama, jucătorii trebuie să distrugă asteroizii care au de gând să aibă un impact cu Terra Mamă.

Tărâmul Golf 1999 Edition

Cei de la Microsoft au lansat Golf 1999 Edition, un upgrade pentru seriile lor de golf referitor la modul multiplayer, bun pentru realizarea de meciuri prin Internet, mai exact la MSN Gaming Zone. Golf 1999 Edition combină grafica 3D, animația de pe teren și sunetele specifice fiecărui loc pentru a crea cea mai impresionantă experiență de golf. Bineînțeles că trebuie adus și ceva mai atrăgător pentru monotonia jocului de acest gen, și astfel s-au introdus o animație fluentă care schimbă decorul și încălzări rapide de grafice, toate bine realizate pentru crearea cât mai realistă a acestui sport superb.

Pinnacle Miro

CD recorder-e performante

RCD 6x24 este unul dintre cele două CD recorder-e lansate de Pinnacle Miro luna aceasta. RCD 6x24 este un sistem puternic de înregistrare a datelor sau fișierelor audio la o viteză de 6x, modul de citire având o viteză superioară de 24x. RCD 6x24 include un buffer de 2 MB și suportă cele mai multe

formate de înregistrare din industrie.

Cel de-al doilea produs este RW4416 – ReWritable CD Recorder. Acesta oferă o performanță deosebită în tehnologia de rescriere având o viteză de scriere și rescriere de 4x. RW4416, ca și RCD 6x24, este livrat cu software de pre-mastering, controller PCI SCSI-2, cd-uri neînregistrate și cabluri.





SKYWELL

3Dfx MAGIC 3D II

Standard Features:

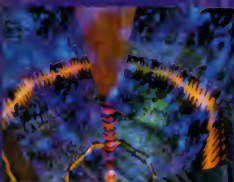
12Mb memory
4Mb frame buffer
8Mb texture memory
Support 800x600x16bit
SLI cable included

Performance:

90Mpixel/sec full rate
for bilinear filtering with
LOD MIP-mapping,
Z-buffering,
alpha-blending
and fogging enabled
(180Mpixel with SLI)



Sediu: B-dul Dimitrie Cantemir
Nr. 28, Bl. P1, Sc. 2, Et. 5, Ap. 39
Show Room: B-dul Dimitrie Cantemir
Nr. 2, Metertiti (eta)
e-mail: critando@fx.ro



3Dfx
Interactive

Voodoo2

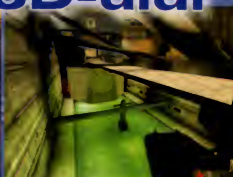


TOATĂ GAMA PRODUSELOR



Magic 3D

Mania 3D-ului



5% REDUCERE!

Decupează talonul și pe baza
lui beneficiezi de această
reducere pentru orice produs
SKYWELL

CRITANDO COMPUTERS SRL Tel.: 01-335.73.22 / 01-337.04.76

FLASH

Update: Entrepreneur Version 1.5

Iată că cei de la Stardock tocmăi au lansat un update pentru jocul de strategie Entrepreneur. Această versiune 1.5 introduce noi fundaluri, are îmbunătățiri aduse graficii, un buton pentru opțiuni pe ecranul principal, un nou buton de Sales Analysis, extra sale analysis apar în momentul în care jucătorul este în single player (datorită lărgimii benzii) și auto market a fost update-ată pentru a fi mai distractivă și mai interesantă.

Tărâmul Golf 1999 Edition

Cei de la Microsoft au lansat Golf 1999 Edition, un upgrade pentru seriile lor de golf referitor la modul multiplayer, bun pentru realizarea de meciuri prin Internet, mai exact la MSN Gaming Zone. Golf 1999 Edition combină grafica -specifice fiecărui loc pentru a crea cea mai impresionantă experiență de golf. Bineînțeles că trebuie adus și ceva mai atrăgător pentru monotonia jocului de acest gen, și astfel s-au introdus o animație fluentă care schimbă decorul și încălzări rapide de grafice, toate bine realizate pentru crearea cât mai realistă a acestui sport superb.

A ieșit din găoace Close Approach

Abstract Worlds Ltd., un creator de software din UK, a seos pe piața jocurilor pe calculator un nou joc de acțiune Close Approach. Compania relatează că jocul, un 3D shooter, este primul joc comercial creat în Visual Basic cu suport 3D Direct3D. Deoarece mulți au considerat că Visual Basic-ul este inadecvat pentru realizarea de jocuri serioase, acest joc se vrea o dezaprobare a ideii celorlalți creatori. Jocul care folosește Direct3D și DirectSound pentru grafice și sunete 3D, a fost testat cu majoritatea plăcilor grafice 3D. Numele de Close Approach vine de la programul NASA Close Approach, care nu face altceva decât să monitorizeze toți asteroizii care se apropie de Pământ.

Might and Magic VII – New World Computing

Dirind să profite de succesul celei de-a șasea părți a istoriei Might and Magic, New World Computing se pregătește deja să arunce pe piață Might and Magic VII. Va avea o nouă intrigă și va beneficia de avantajele tehnologiilor 3D.

Jocul începe acolo unde s-a terminat Might and Magic VI, plasându-l pe jucător pe un alt continent al tărâmului Enroth. Ținutul va fi populat cu mult mai multe și mai inteligente NPC-uri și monștrii. Orașele nu vor mai fi populate doar de civili inocenți, mai ales când cine știe ce monștrii le dau târcoale. Aceștia vor pune mâna pe orice și se vor apăra de bestii, iar toate aceste creaturi ciudate, pe care

continui să le numesc monștrii, se vor bate și între ei. Pe acest continent trăiesc într-o teribilă vrăjmășie două națiuni. Tu poți să ajuți pe oricare dintre ele, sau pur și simplu să stai și să aștepti să vezi ce se întâmplă. Oricare dintre aceste hotărâri vei lua, va influența decisiv continuarea jocului. Se pare că în Might and Magic VI erau prea multe bătălii, fapt ce i-a deter-

minat pe producători să mai micșoreze numărul inamicilor. Alte schimbări ce vor putea fi observate în noua versiune sunt posibilitatea de a te mișca în timpul luptelor turn-based, un design ceva mai realist pentru bătăliile ce au loc în diverse încăperi și posibilitatea de a-ți seta tastele. Noul engine 3D va aduce îmbunătățiri vizibile vitezei și calității scrolling-ului, se pare chiar că va fi suportat și de procesoare mai slăbute. De asemenea va suporta personaje 3D mai complexe și efecte vizuale mai bune. În ceea ce privește portretele eroilor, vă spun doar că au fost nevoie de circa 800 de frame-uri pentru un chip. Din păcate, vom mai avea destul de mult până vom admira frumusețile noului Might and Magic, el fiind anunțat de-abia pentru martie 1999.



Infinite Worlds - Interplay

VB Designs a realizat odată, de mult, un joc dragut intitulat Mordor. Directorului David Allen i-a plăcut atât de mult încât a produs și continuarea Mordor II, dar nu avea un distribuitor pentru el. După multe uși închise în nas, Interplay s-a decis să distribuie acest joc sub numele de Infinite Worlds. Din acest moment, jocul a suferit transformări majore, fiind adus la standardele tehnologice ale zilelor noastre. Infinite Worlds este un RPG clasic, cu o poveste clasică. Un oraș este distrus de invazia

unor monștrii, iar tu și amicii tăi trebuie să cutreieri nivel după nivel în căutare de aur, comori, arme, scuturi și să completezi mici sub-quest-uri. Ești una din clasele specifice RPG: Paladin, Rogue, Mage bla-bla-bla, cu același sistem de skill-uri și experiențe pe care ni le oferă și Wizardry. Povestea ne spune ceva despre magia ținutului care este furată de niște monștrii, iar tu ai misiunea de a-i distruge și de a-l înfrunta pe cel mai tare și mai rău adversar, Ku'tan Jenal. Spre deosebire de Wizardry și Might and Magic VI, Infinite Worlds folosește bestii 3D în labirinturile sale, asemănători



celor din Quake. Dar în timp ce în Quake spre tine se repezeau doar o mână de monștruleți, engine-ul Mordor suportă până la 40 de creaturi ce se învârt în jurul tău într-un decor 3D. Infinite Worlds este jocul pe care-l așteptai, cel puțin până în iarnă, după cum ne-au anunțat producătorii.

ELECTRONIC ARTS ESTE IN ROMANIA

ELECTRONIC ARTS

MAXIS - EA SPORTS - JANE'S SIMULATIONS - BULLFROG - ORIGIN - NOVALOGIC

JOCUL LUNII ESTE: NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT



Madden NFL 99
 NASCAR 99
 NBA Live 99
 NHL 99
 FIFA 99
 World Cup 98
 Madden NFL 99
 F1/98: 29
 Andreotti Racing
 JoyPad
 Promo
 Israeli Air Force
 NHL 98 JoyPad Promo
 Dungeon Keeper Gold
 Classic
 Fighter Pilot
 Prophecy Gold
 Moto Racer 2
 Populous - The
 Beginning
 F1/99
 Test Drive 4x4
 Trepasser
 ESPN X Games Pro
 Boarder
 NBA Live 99
 Test Drive 5
 The Vegas Courses
 (Add on for Tiger
 Woods)
 WW II Fighters
 Blade Runner Classic
 C&C Classic
 C&C Red Alert
 C&C World Wide
 Warfare (C&C, C&C
 Red Alert, Mission
 Discs)
 Future Cop LAPD
 Lands of Lore 2
 Classic
 Recoil
 SimCity 3000
 Superbikes
 Battle Group
 Sid Meiers Alpha
 Centauri
 Darkstone
 Delta Force
 Rollerball
 A10 Tank Spanker
 NASCAR 99
 Redline
 Ultima Ascension
 Lands of Lore 3
 World Cup Cricket
 Dungeon Keeper 2
 Big Air
 Tiberian Sun
 AH64 Longbow
 Classic
 ATF Classic
 Beasts & Bumpkins
 Classic
 Comanche 3 Gold
 Cricket 97 (Ashes)
 CROC
 Dark Omen
 Darklight Classic
 Deadlock: Shrine
 Wars
 Dune 2000
 Jane's F15
 FA Premier League

Manager
 FIFA Soccer Manager
 Classic
 FIFA Road to the
 World Cup 98
 KKND Classic
 LBA 2 Classic
 NBA 98 JoyPad
 Need for Speed 3
 Need for Speed II
 Classic
 NHL 97 Classic
 NHL 99
 Privateer 2 Classic
 Queen: The Eye
 Sim Safari
 Syndicate Wars
 Classic
 The Arsenal C&C
 Red Alert & After
 Math (Double Pack)
 The Tournament
 Courses Add on
 The TPC Courses -
 Add on
 Theme Hospital
 Classic
 Tiger Woods 99
 Ultima Collection
 Ultima Online
 USNF 97 Classic
 Wargames
 Wing 4 Classic
 World of Combat
 2000
 X Files The Game



BEST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUTOR ELECTRONIC ARTS ÎN ROMÂNIA. JOCURI EN-DETAIL SE GĂSESC LA MAGAZINUL DIN PAȘAJUL LIPSCANI SAU LA TEL: 092556510. PENTRU RESELLERI SE ACORDĂ PREȚURI FOARTE AVANTAJOASE. CĂUTĂM RESELLERI ÎN TOATĂ ȚARA.

Magazinul tau de calculatoare

BEST COMPUTERS

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU. BUCUREȘTI. TEL 092.566.510 FAX: 6795742



FLASH

Noile jocuri de la Aureal

Aureal Semiconductor a dat publicității un articol referitor la lansarea ultimelor jocuri care vor suporta tehnologia audio Aureal A3D. Noile jocuri sunt create de Eidos și ele sunt Tomb Raider III și Daikatana. Cele două jocuri sunt primele titluri de la Eidos care vor folosi poziționarea audio A3D pentru activarea poziționării audio 3D peste două sau patru sisteme de boxe, inclusiv peste căștile audio. A3D va fi folosit în paralel cu grafica de calitate ridicată a Eidos pentru a crea un exploziv, mediu 3D în acord cu Aureal. Aureal A3D este o tehnologie audio care realizează un sunet de o calitate superioară, înconjurând auditoriul cu sunete în toate cele trei dimensiuni folosind boxele cu care este adaptat un calculator.

I-Magic scoate Thunder Brigade

I-Magic a anunțat scoaterea pe piață a unui total nou 1st person shooter creat de Blue Moon Interactive. În Thunder Brigade jucătorul este aruncat într-un tanc super-accesorizat care plimbându-se pe suprafața planetei rade totul în calea sa, emanând moarte și distrugere totală la fiecare curbă pe care o ia. Story-ul este simplu: omenirea care a ajuns să cunoască întreg universul și să-l stăpânească, nu reușește să mențină pacea pe mica planetă albastră, și astfel, în cele din urmă, războiul izbucnește între cele trei federații, care se luptă pentru a deține controlul celor 12 planete pline cu minerale prețioase. Nu este chiar Star Wars, dar poate că jocul este destul de bun.

Discount-urile sunt cheia

Un studiu realizat de Jupiter Communications arată că politica de discount este atracția numărul 1 pentru cumpărătorii online. Prețul a devenit o prioritate, înaintea securității plății, în ceea ce privește convingerea oamenilor de a cumpăra online.



Soulbringer

„When your World ain't real enough...”

Bine-ați venit în lumea lui Soulbringer. Timpurile de mult trecute, existente poate doar în adâncurile minții fiecăruia dintre noi, sunt peste puterea noastră de înțelegere.

Astfel, Melissa, eroina noului joc aflat acum în faza de dezvoltare în laboratoarele celor de la Gremlin, își începe călătoria printr-o lume plină de pericole. Printre detaliile impresionante și extrem de reușite iată ce ne spune eroina jocului: „Sunt Melissa, și sunt Fay. Povestile pe care le spun oamenii despre mine sunt adevărate, însă întotdeauna o poveste are mai mult decât o față. Noi suntem o rasă străveche și regele nostru este nemuritor – un Dryad legat la un pom sacru din Baradathlin, națiunea și orașul nostru. De-a lungul Timpului Întunericului (Time of Darkness) când Revenanții (Revenants) stăpă-



neau lumea, chiar înainte ca Harbinger să vină, noi am fost aliați cu Skorn. Numai când Harbinger a apărut în Războiul Drepătății (Wars of Rule), națiunea Fay s-a plecat și a jurat credință. Și am jurat cu sânge. Mai plătim pentru acea greșală și-n zilele de astăzi. Suntem persecutați de mai toți cei ce nu cunosc întreaga poveste. Am fost înșelați și trădați de Chimera. Ea a venit la noi îmbrăcată ca regele Dryad în timp ce a pus arborele sacru în chingi de fier. Nu am putut face nimic. Și dacă arborele ar fi murit, atunci am fi murit și noi.

Trebuie să vedeți adevărul.” Cam pe aici se-nvârt povestea noastră. O eroină care încearcă să-și salveze țara și oamenii ei de la moarte. Numai că jocul nu se rezumă numai la o poveste frumoasă, ci și la o realizare de excepție. Astfel, printre puținele lucruri care sunt cunoscute până acum, știm cu siguranță că Melissa locuiește în orașul Madrigal, iar ca armă principală se

folosesc Cărțile Văzătoare (Seeing Cards) care te ajută uneori să descoperi lucruri de neimaginat altfel. Și acestea fiind spuse, să așteptăm lansarea acestui joc de excepție. Lansare care se va face cândva pe la începutul anului viitor.

Actua Soccer 3



Dragi fani ai fotbalului pe calculator, în curând aveți binevenita ocazie de a încerca noul simulator de la Gremlin care continuă seria Actua Soccer. Cum va fi această din ultimă versiune? Full 3D, cu o grămadă de idei inovatoare, cu umbre real-time, cu ceață, ploaie, ninsoare sau soare. Pentru realizarea jocului au fost „capturați” (digital evident) numeroși fotbaliști englezi. Bineînțeles că nu lipsesc nici echipe ca România, Ungaria,

Bulgaria sau Rusia. Astfel, dintre toate celelalte titluri Actua, acesta este cel mai rășirnit dintre ele, fiind de la început la sfârșit un răcnet în materie de programare și realizare. Mă fraților, stați că așa zic producătorii, eu numai m-am uitat la niște poze și-atât. Uitați-vă și voi.



Adobe

Update la Premiere

Recent, Adobe Systems a livrat un update pentru Premiere – pachet de editare video – pentru MacOS, Windows 95 și Windows NT. Conform oficialilor companiei Versiunea 5.1, care este gratuită pentru utilizatorii înregistrați, are timp de renderizare îmbunătățită atât pentru Preview cât și pentru export și suportă arhitecturi multi-thread pentru sisteme biprocesor.

În versiunea 5.1, este mult mai puternic integrat Quick Time 3.0, fapt ce permite utilizatorilor

exportul fluxului audio direct din Premiere. Compania intenționează să lanseze un plug-in cu efecte pentru QuickTime până la fârșitul anului.

Informații: www.adobe.com



FLASH

Sunny beduin

SUN Microsystems a achiziționat Beduin Communications, o mică firmă canadiană specializată în aplicații Java, și va realiza astfel aplicații pentru computerele handheld și telefonice prin Internet.

Top al site-urilor

Conform cercetărilor întreprinse de compania Media Matrix, iată cele mai vizitate site-uri ale lunii august: AOL - 57,8; Yahoo - 27,3; Microsoft - 26,4; Netscape - 18,7; GeoCities - 16,7; Excite - 14,9; Infoseek - 12,3; Lycos - 11,8; Alta Vista - 9,6; MSN - 9,0. Cifrele sunt reprezentate de numărul de vizitatori exprimat în milioane.

Apple

Apple a câștigat 106 milioane de dolari în trimestrul al patrulea și s-a bucurat astfel de primul an profitabil din 1995 încoace.

GAME LAND

JOCURI SI ACCESORII PC & CONSOLE * HARDWARE MULTIMEDIA

Vă urează
Sarbatori Ferice!



Sos. Panduri nr. 31
(Academia Militara)
Tel/Fax : 411.10.45
BUCURESTI

CELE MAI TARI JOCURI LA
CELE MAI BUNE PRETURI !
PESTE 100 TITLURI !!!

ENCICLOPEDII, CURSURI LIMBI STRAINE, PROGRAME UTILITARE

Accesorii PC, N64, PSX

- Volane cu pedale
- Joystick-uri
- Joypad-uri
- Memorii console



Hardware multimedia:

- Placi sunet
- Acceleratoare grafice Voodoo 2
- DVD-Rom
- CD-RW
- CD-Rom 36X
- Scannere



Livrări în toată țara prin Prioripost în 24 ore!

CARMAGEDDON
LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY

FLASH

Amazon

Amazon va lansa site-uri de cărți în Marea Britanie și Germania. Mișcarea companiei vine după anunțul făcut de Bertelsmann care spunea că această companie va cumpăra 50% din acțiunile Barnes&Nobles pentru 200 milioane de dolari.

NetZero

Această companie oferă acces gratuit utilizatorilor, operând pe un model bazat pe reclame. Acestea nu sunt însă anunțuri obișnuite. Banner-ele NetZero urmăresc utilizatorul din site în site când aceștia navighează. Compania a spus că a pierdut un an cu dezvoltarea acestei tehnologii, dar consecințele acestui tip de reclamă sunt peste așteptări.

Sunet 3D

Motorola și Aureal lucrează împreună la dezvoltarea unui modem cu cip audio integrat. Primul Motorola-Aureal de 56 Kbps este preconizat să apară la începutul lui 1999. Acesta include arhitectura „Votrex” pentru 3D audio de la Aureal pe lângă tehnologia analogică pentru modem a firmei Motorola. Producătorii susțin că varianta 2 în 1 va fi mai ieftină decât un modem și o placă de sunet cumpărate separat; un alt avantaj ar fi ocuparea unui singur slot de extensie în calculator.

IBM - noi harddisk-uri

Big Blue oferă trei noi harddisk-uri de capacități medii și mari: mai rapidele Ultrastar 9LZX de 9,1 GB, 18ZX de 18,2 GB ambele funcționând la 10000 rotații/minut și încăpătorul Ultrastar 36XP de 36,4 GB funcționând la 7200 rpm. Toate produsele posedă 4 MB memorie cache (mai puțin 36XP), capete magnetorezistive și folosesc interfața UltraSCSI2, prețurile lor fiind de 1575 USD - 36XP, 1350 USD - 18ZX respectiv 850 USD - 9LZX.



Blade

Pe când Lumea era încă tânără, aceasta era locuită de oameni curajoși, războinici neînfricați care se considerau zei. Supărați, zeii au trimis un oponent de temut: un dragon care scuipa foc și care a distrus totul în calea lui. Aiha, zeița bunătății, a avut milă de rasa umană. Ea a făcut o spadă cu puteri magice pentru a înfrânge bestia nesătuță. Numai un singur războinic ar fi putut s-o folosească: Blade. Blade a învins dragonul în cele din urmă. Bestia, rănită fiind, s-a retras în peștera sa ascunsă în adâncul munților vulcanici, unde a dormit 1000 de ani pentru a-și recupera forțele. Din păcate Blade a fost și el rănit în luptă și a murit la scurt timp după aceea. Fapta sa eroică mai este pomenită și-n zilele de astăzi. Bătrânii au căzut de acord că dacă o astfel de sabie ar cădea în mâinile cui nu trebuie ar fi dezastru. Astfel, aceștia au îngropat arma alături de erou și au ferecat mormântul cu cinci porți. Cinci chei au fost ascunse în cinci locuri diferite, fiind protejate de cavaleri curajoși. Dar asta este o poveste petrecută acum 1000 de ani! Hoardele lui Dal Gurak, un mag

puternic, expert în vechile tehnici de vrăjitorie, știe despre această legendă și despre sabia care-ar putea să-l facă stăpânul lumii. Și ce este mai grav, acesta deține una din cele cinci chei. Timpul când dragonul se va trezi din somnu-i adânc este aproape. Khizbur Stonehead, un șef de trib, a ținut un discurs un dwarfilor, spunându-le care este situația. Aceștia din urmă au hotărât să aleagă un războinic și să-l trimită-n lume să ducă vestea mai

departe. Derek a fost cel ales. Acesta a fugit cât a putut de repede și le-a povestit Amazonilor, Cavalerilor și Barbarilor tot ceea ce știa. Ascultând atent la cele spuse de Derek, aceștia din urmă au ales câte un războinic curajos și l-au trimis la luptă. Și astfel, ajungând Derek într-un anumit oraș, obosit fiind, s-a pus și el jos ca omul să se odihnească. Și când colo ce să vezi: peste oraș s-a lăsat un fum de nepătruns și Diavolul în persoană și-a făcut loc acolo.

Ei, cum vă place povestea? Un action 3D care pentru început sună destul de promițător. Cu alte cuvinte un 3D din ultima generație. Data de lansare nu este cunoscută - tot ce știm este că-l așteptăm cu sufletul la gură.



Noi probleme pentru Merced?

Producătorul de cipuri grafice S3 afirmă că preconizatul procesor Merced al firmei Intel ar putea încălca unul dintre patentele deținute de S3. Merced e capabil să prelucreză deopotrivă cod de 32 și de 64 de biți, dar elimină redundanța prin posibilitatea folosirii în comun a

resurselor de către unitățile de procesare din cadrul cipului. Patentul firmei S3 descrie aceeași tehnică și a fost cumpărat împreună cu alte 50 - anul trecut de la acum defuncta Exponential Technology Inc., pentru aproximativ 10 milioane USD, în cadrul unei licitații. La aceasta a participat și Intel, dar a pierdut în fața lui S3.

Vești bune!

Best Computers are onoarea să anunțe publicului larg că:

Începând din luna noiembrie 1998, Best Computers Srl este unicul distribuitor oficial în România al celui mai mare distribuitor de jocuri din lume, Electronic Arts. Electronic Arts are producție de jocuri in-house (EA, EA Sports) și distribuie jocuri produse de Origin, Maxis, Westwood, Virgin, MGM, Bullfrog, Jane's, MGM, Accolade, Novalogic, etc. Jocurile vor putea fi testate și cumpărate din magazinele Best Computers, ca și de la reseller-ii autorizați. Totodată, firma Best Computers caută să dezvolte o

rețea de distribuție a jocurilor în București și în țară. În paralel cu lansarea mondială, utilizatorii din România vor putea beneficia de ultimele apariții în domeniu. Best Computers oferă o gamă largă de jocuri pentru platforme IBM PC, cât și pentru console de jocuri Sony Playstation și Nintendo 64, ca și anumite componente hardware specifice (console de jocuri, controller-e, joystick-uri, provenind de la Nintendo, Sony, EA). Pentru o lansare cât mai bună a produselor, Electronic Arts a decis să promoveze jocurile la un preț mult redus față de restul Europei (cca 30% mai puțin).

Best Computers
Tel/Fax 01 3102832.

Gravis

Gamepad pentru laptop-uri

Advanced Gravis Computer Technology Ltd. a lansat pe piață gamepad-ul Stinger Laptop, primul și unicul gamepad destinat în exclusivitate calculatoarelor de tip laptop. Acest nou accesoriu permite celor care au mania jocurilor pe calculator să folosească gamepad profesional. Dacă un joystick convențional are o posibilitate de mișcare de 8 direcții acest Stinger are un control de rotație de 360 de grade. Acest control dă dovadă de un bun control în jocuri cum ar fi simulatoarele de mașini sau avioane,

acolo unde precizia este totul. Stinger poate funcționa ca un joystick, gamepad sau chiar ca un mouse, în funcție de cerințele jocului. Design-ul modern și dimensiunile relativ reduse ale Stinger-ului face ca acesta să fie ușor de purtat și constituția sa robustă este un avantaj pentru cei care călătoresc foarte des. Este ușor de conectat având în vedere că se leagă ca oricare alt joystick la portul serial al oricărui calculator, componentă de bază pentru orice laptop. De mărimea unei palme și cu un cablu scurt este ideal pentru locurile strâmte, iar customizarea a până la zece butoane personale îl face un accesoriu indispensabil celor care au jocurile în sânge dar călătoresc mult.



FLASH

Organizație pentru administrarea Internet-ului

Administrația Clinton a decis să suporte crearea unei corporații non-profit care să administreze numele de domenii Internet. Crearea noii organizații, numită Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (Icann), va însemna sfârșitul monopolului în administrarea numerelor de domenii deținută de Network Solutions Inc. din Herndon, care avea un contract guvernamental ce a adus 37 milioane USD în prima parte a acestui an prin înregistrarea numerelor cu sufixele „.com”, „.net”, „.org” și „.edu”. Decizia administrației vine la câteva zile după moartea lui Jonathan B. Postel, un pionier al Internet-ului care a și propus acest plan.

Cip... cu lacăt

Cercetătorii de la Sandia National Laboratories au dezvoltat o cale de a construi un lacăt mecanic microscopic în cipurile pentru computere, blocând astfel accesul hacker-ilor la informația conținută în acel cip, incluzând și datele de pe harddisk. Micul mecanism al lacătului este inclus în procesul de fabricație a cipului. Numai tipărind o parolă de 6 litere lacătul va fi dezactivat.

Internet și pești

Compania producătoare de ulei de pește și ofertantă de servicii în domeniul alimentar, Zapata, a dezvăluit planul său de a achiziționa peste 30 de companii de Internet pentru a crea un „motel” al portalurilor.

Western Digital

Western Digital a lansat primul harddisk de 13 GB. Acesta este dotat cu noi facilități ce detectează, izolează și repară în mod automat posibilele zone cu erori. Prețul ajunge aproape de 340 USD.

MALKARI

Este vorba de o continuare a filmului Armageddon ? Va juca oare și celebrul actor Bruce Willis aici ? Ei bine, nu este vorba despre un film, ci despre noul joc realizat de cei de la I-Magic, a cărui poveste se aseamănă cu subiectul filmului Armageddon.

Cu mulți ani în urmă, sistemul solar al planetei Malkari era casa unei avansate civilizații care atinsese vârful tehnologiei și a culturii sale. Dar iată că unei stele care nu prea îi avea la inimă pe acești locuitori i-a trecut prin minte să le strice paradisul construit atât de greu. Totuși malkarienii erau deștepti, astronomii malkarieni au prevăzut acest dezastru și cei Five Guild s-au gândit la un plan care să salveze această rasă: au îngropat toate cunoștințele pe care le aveau la dispoziție precum și bagajul genetic care îi caracteriza pentru un eventual caz în care ar exista o șansă de renaștere pentru rasa lor pe cale de dispariție. Bineînțeles că între acești cinci Guilds au început războaie pentru ocuparea locației celei mai bune, fiecare dintre ei dorind să fie noua rasă care va renaște. Și apocalipsa veni ... ora cea mai întunecată pe care malkarienii au avut-o vreodată a început, asteroidul botezat de ei Diantos a lovit decisiv planeta Malkari. Totul este răd de pe suprafața planetei și nici un supraviețuitor nu a reușit să scape de apocalipsa care le-a fost menită.

Renașterea...

Malkari a fost reardnățată: a ieșit un sistem binar format din cele două stele (Malkari și Diantos) care în urma coliziunii au prins drag una de alta și cu ajutorul a ceea ce noi numim gravitație au rămas împreună, orbitând una în jurul



alteia. Ambele planete au dispărut, totul este doar praf și fragmente dintr-o planetă cândva înfloritoare. Tot ce a rămas sunt sute de asteroizi care orbitează haotic pe lângă aceste două stele, și în adâncul acestor asteroizi se află cutiile științifice ale unei civilizații dispărute, The Guilds. Dar curând cutiile îngropate s-au mișcat, sistemele de auto-pornire au intrat în funcțiune începându-și acți-

viatarea pentru care au fost proiectate. Replicatoarele genetice au început, lunga și greoaie sarcină de reconstrucție a speciei care a existat odată pe planeta Malkari, conform datelor introduse de oamenii de știință înainte de apocalipsă. Conform planului, noii malkarieni s-au trezit compleți, cunoștințele deținute de vechea rasă îi caracterizează total, fiind o replică exactă a originalilor malkarieni.

Noua eră de malkarieni ...

O moștenire atrage asupra ei părțile pozitive ale celulelor genetice dar și pe cele negative, astfel că noii guvernanți nici nu au de gând să se unească între ei și astfel fiecare colonie va porni campanii de cucerire contra celorlalți. Fiecare dorește să fie stăpân absolut peste rămășițele planetei și bineînțeles pește ceilalți guvernanți. Astfel, planeta are o singură speranță: Din acest haos trebuie să se ridice un lider, unul care să unească aceste colonii și, prin putere politică sau prin forță (războaie de cucerire și chiar nimicirea celor care se vor opune) să reușească să aducă speranța printre cei noi, să realizeze vechea așezare atingând un standard de civilizație pe care vechea specie l-a atins, sau chiar să devină mai înfricoșător.

Și jocul în sine

Malkari este un joc epic de strategie spațială, totul amestecat într-un cadru 3D. Ce putem face noi? Ne alegem o colonie din cele cinci existente și pornim în

explorarea și cucerirea totală a întregului sistem stelar. Cele cinci colonii se află pe asteroizii care plutesc în sistemul stelar, în număr total de 150, rămășițe ale vechii planete. Aici se află bazele lor, ei construind nave spațiale pentru a căuta mișcări ajutătoare expansiunii lor. Astfel apar războaie între colonii atât pentru minereurile necesare existenței lor cât și pentru acele „cutii” științifice îngropate de civilizația precedentă. Aceste „cutii” sunt necesare nu numai pentru cunoștințele pe care le poartă referitor la politică, ci și pentru informațiile despre construcția de nave și alte lucruri necesare unei cuceriri și avansări în tehnologie. Deci tot ce trebuie să faci



este să câștigi teren, să minărești, să-ți îmbunătățești tehnologia și să kilărești tot ce stă în umbra crucii tale pentru că cel mai bun va rămâne stăpân. Și fii atenți că asteroizii au fiecare orbitele lor personale și „cutiile” despre care vă vorbim se află într-o continuă mișcare, creând situații neprevăzute în joc. În final va rămâne o singură colonie învingătoare, al cărei conducător va fi numit Imperator și va fi boss-ul suprem pe planeta rămasă. Cei de la I-Magic au realizat ceva frumos la opțiunea multiplayer. Malkari ar trebui să suporte până la 40 de jucători prin LAN, Internet și cășcați bine ochii, se va juca chiar prin e-mail. Toată deținea bineînțeles că se petrece într-un cadru 3D, și se va putea umări din patru unghiuri existând posibilitatea unui replay pentru a analiza greșelile și prostiile făcute. Vă place să vă desenați și să proiectați propriile nave spațiale? Nimic mai simplu, intrați în meniul de unelte pentru design și fiți niște tehnicieni adevărați.

Pentru a fi accesibil unei game variate de utilizatori, jocul trăiește după el și un tutorial care conține lecții ajutătoare pentru noii jucători în acest dome-

niu, explicând cel mai mic detaliu ce poate fi întâlnit în joc.

Ca de sfârșit

Dacă conceptul general este asemănător cu Fragile Allegiance, turn base-ul scos de Interplay, Malkari este mult mai complex și mai atrăgător decât competiția lui apropiată. Interata folosită în versiunea beta a jocului, care și așa a creat un entuziasm mult, a fost schimbată având tot ce îi place unui iubitor de jocuri de strategie turn-base. I-Magic anunță release-ul său cât mai devreme și toate una peste alta rezultă un singur lucru: un joc mult așteptat care va face numai ravagii în orele noastre de zi eu zi.

Mag

LEVEL DATA

Producător: I-Magic
Distribuitor: I-Magic
Hardware: Pentium 90,
16 Mb RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

ULTRACORPS™

Combat strategy la cel mai înalt nivel, care vă va pune la grele încercări. Lumea din *UltraCorps* este o lume dură, o lume în care trebuie să te lupți din răspuțeri pentru a supraviețui. Și pentru că cea mai bună apărare este atacul, nu stați pe gânduri și... : La ataaac!!!

Cum credeți că este atunci când poți să-ți alegi universul în care să trăiești, în care să te lupți pentru supraviețuire și pe care chiar să-l stăpânești. Ei bine, cei de la VR-1 vă oferă această posibilitate prin intermediul ultimei lor realizări și anume *UltraCorps* – un battle strategy de calitate. Jocul începe în momentul în care îți alegi un univers în care să joci. De ce? Deoarece sunt mai multe lumi incluse în acest joc, fiecare dintre ele cu propriile reguli și caracteristici, iar unele dintre opțiuni rulează sub o limită de timp. O dată ce ți-ai ales universul mai trebuie să faci un singur lucru înainte de a începe să joci, și anume să-ți alegi ce vrei să joci. Spun asta deoarece sunt mai multe opțiuni între care există ceva diferențe. Există mai multe posibilități, care la o primă vedere par relativ asemănătoare. Una dintre ele este arsenalul de arme cu care începi nivelul. Poți cumpăra orice armă care o vor mușchii tăi pentru „a few bucks”, iar după ceva timp vei putea deține toate armele existente în acest joc. Ceea ce mi se pare destul de curios este faptul că lupta nu este real-time deloc. Adică organizezi flota pe un singur ecran, o trimiți în misiuni pe diferite planete, după care vei primi raportul celor întâmplare la întoarcerea acestora. Flota poate fi compusă din mai multe tipuri de nave pe care le puteți vedea alături. Fiecare navă va fi folosită în funcție de tipul misiunii. De aceea am încercat să vă fac o scurtă caracterizare a fiecărei nave, în care am subliniat dotările și posibilitățile fiecăreia. Sper să vă ajute.

Și totuși, vorba dulce...

Încă din cele mai vechi timpuri, s-a constatat că unele probleme se pot rezolva și prin dialog, nu doar cu ajutorul armelor. Predecesorii noștri au numit această soluție: diplomație. Vorba aia: vorba dulce mult aduce. Așa că și acest joc nu face excepție de la regulă. Deci în afara aspectelor despre război și arme, în acest joc au mai fost subliniate și alte posibilități printre care și cea amintită mai sus: diplomația. Și acum să vă spun cam ce trebuie să faceți voi



în acest joc și cum ce decizii trebuie să luați. Ca un adevărat guvernator va trebui să stabilești eventualele taxe sau să rezolvi orice problemă care se ivește în domeniul industriei, precum și eventualele necazuri cu populația. Însă aproape toată acțiunea jocului se învârtă în jurul afacerilor externe. Adică trebuie să fii suficient de abil cât să te aliezi cu cine trebuie sau să cucerești pe cine trebuie. Alianțele pe care le vei forma te vor ajuta deoarece, chiar dacă ai o flotă destul de puternică nu te poți angaja în prea multe războaie. Prima mea experiență cu *UltraCorps* a fost destul de dură. Spun acest lucru, deoarece m-am chinat ceva timp pentru a-mi da seama ce combinații funcționează în atac și apărare, ce popoare merită să fie prădate și killărite dar mai ales să recunosc un „tere” în care nu este bine să mă bag. Grafica este destul de bună, la fel și sunetele, de aceea cred că pot să afirm „loud and clear” că cei de la VR-1 au făcut o treabă destul de bună cu *UltraCorps*. Bineînțeles, la un astfel de joc nu putea lipsi opțiunea multi-player. Acest joc vă oferă o grafică atractivă cu un control relativ simplu și vă pot spune pentru a vă convinge și mai mult: *UltraCorps* este un fel de Master of Orion îmbunătățit. Pun pariu că unii dintre voi deja își spun: trebuie neapărat să-l joc. Așa este, nu veți regreta.

Cam atât dragii mei despre *UltraCorps*. Ceea ce vă rog eu este să vă zbateți să faceți rost de joc, imediat după lansare, să-l jucați la sânge (la fel cum sunt sigur că ați jucat Master of Orion) după care să ne scrieți la redacție să ne spuneți părerea voastră despre acest joc, pentru că doar aceasta contează cel mai mult. Sper să vă placă, pentru că jocul este ultra-mișto. Așa că, salutare și la mai mare.

Wild Snake



LEVEL DATA

Producător: VR-1
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 200,
32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95



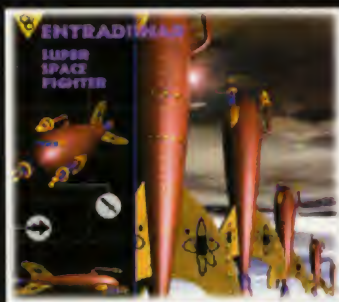
Anti-Population Rover – Echipat cu armură de ultranțiu VaTiak și 6 proiectile de inversiune, este un adevărat și eficient street-patrol. Capabil de o viteză la sol de aproximativ 1800 de metri pe secundă, acest vehicul reprezintă exact ceea ce are nevoie un oraș pentru patrulare.



Thirus All Purpose Saucer – Cea mai tolosă navă spațială de la Om Industries, Thirus All Purpose Saucer conține viteza performanță și capacitatea de transport și cu combativitatea în luptă. Echipamentul standard al acestei nave îl reprezintă tehnologia Om Orogen inversiun și blaster cu particule hiper-light

LEVEL FIRST LOOK

Super Space Fighter – Cu un impresionant arsenal ce include lasere și grenade atomice blastomente, Intradidlar fighter este foarte eficientă în atacuri și ancuri la sol.



HC-4 Space Runaway – Această navă face parte din categoria celor mari și este folosită în operațiunile de atac ale planetelor. Este foarte eficientă deoarece poate transporta unități de atac la sol și le poate susține din aer în caz că au nevoie de carburant sau eventuale reparații.



R-Class Wrecker – Este considerată de mulți gameri a fi cea mai dură navă de conșcut pusă la dispoziție în acest joc. Este dotată cu mai multe tipuri de arme pe care le vei folosi în funcție de situație. Într-un atac la sol vei folosi un disrupter care își va căuta ținta ghidându-se după căldura corpului, iar într-un atac aerian vei folosi o altă armă mult mai puternică care pur și simplu va fărâmița navele dușmane.



ORN Moon Cannon (Ultima creație din domeniul armelor de distrugere în masă. Utilizând un fel de ancoră hiper-magnetică pentru a ancura pe planșea de lângă lună, ORN Moon produce peste 10 trilioane de megatone de energie de inversiune. O singură lovitură cu acest formidabil echipament poate distruge un continent sau poate vaporiza instantaneu o lună ori un asteroid.

OSAA2 Incinerator – Dispozitivele de luptă de pe această navă au fost create în special pentru campanii militare. OSAA 2 este una dintre cele mai bune nave de distrugere puse la dispoziție. Această navă este folosită în operații de eliminare a planetelor sau a distrugerii populației de pe aceste planete.



Megabots – Aceștia sunt niște roboți modulari folosiți atât în operațiunile de atac cât și în cele de apărare. Echipați cu tehnologie din domeniul Megabots sunt foarte combativi și sunt capabili să încaseze destul de mult. Acești roboți aduc o notă de eroism în luptă, ridicând moralul „colegilor” de luptă.



C.R.Org (Combat Response ORGanisms) – Reprezintă o rasă de războinici bio-tehnici a căror organism nu se zăbovesc. Aceștia pot fi programați în funcție de misiunea care li se încredințează. Blasterile de inversiune și armura aproape impeneștrabilă îi fac să fie niște războinici invulnerabili chiar și împotriva loviturilor VaTiak.



Acutronic, această navă ultra-rapidă este extraordinară de performantă și combativă. Este dotată cu un blaster de inversiune cu mai multe țevi care se rotesc cu o viteză năucitoare. Chiar dacă este mică, împreună cu mai multe nave de același tip, va forma o formație destul de puternică, cât să distruagă o navă de dimensiuni mai mari.

Ultima 9: Ascension

Joc după joc, seria Ultima a ajuns la cota nouă. Origin promite o mulțime de noutăți și surprize. Care sunt acestea vom vedea în curând...



aceasta fiind cea mai cruntă formă de tortură care putea fi aplicată bătrânului monarh pentru care cinstea și virtutea sunt la loc de cinste. Avatarul se întoarce folosind The Black Rock Gate, prin care ajunge în Nexus of Worlds. Aici li dovedește pe tiranii aerului, focului, pământului și apei, primind astfel titlul de Titani of Ether. Cea mai mare dorință a lui este să se întoarcă în mult iubita lui Britannie, numai că aceasta nu mai este așa a cum a lăsat-o, mai ales de când cu intrarea violentă și

În negura procesului din jurul firmei Origin Systems, echipa Ultima își vede de treabă cu încăpățănare. Încetul cu încetul au finisat toate elementele jocului, și, după cele ce au arătat la Electronic Entertainment Expo, nu mai miră pe nimeni faptul că *Ultima 9: Ascension* este cel mai așteptat RPG al anului. *Ultima 9: Ascension* este al nouălea game al seriei (oare de ce-am mai spus-o) și este cel care va pune capăt aventurilor entităților cunoscute ca Avatar. Povestea nu se va mai învârti în jurul eroului legendar care, în *Ultima IV*, a căpătat codexul *Ultimate Wisdom* de la Strygian Abyss. În schimb, acesta se va muta spre o nouă eră din istoria Britanniei. Din acest punct însă, numai Origin știe exact dare va fi viitorul seriei.

În *Ultima 9: Ascension*, Avatar se întoarce în Britania după lungă sa ședere în fosta lume a Gardianului, Pegan. În acea perioadă, pentru a putea supraviețui a fost nevoit să facă multe lucruri rele, printre care summoning-ul și manipularea Demonilor. Bineînțeles că Gardianul a fost încântat să-i înfățișeze Lordului British aceste fapte „mărețe” ale Avatarului,



de succes a Gardianului pe teritoriul acestora. Mulți oameni de treabă au fost măcelăriți atunci, iar mulți alții, asemeni Lordului British, au devenit obiectele de amuzament ale Gardianului. Aici începe *Ultima 9: Ascension*, ultima aventură a Avatarului. Jocul promite multe, dialoguri decente, grafică și decoruri superbe, jucabilitate mare; toate acestea transpuse cu ajutorul unui engine 3D. În *Ultima 9: Ascension* nu va mai exista party-ul, vechii amici Jold, Jaand, Spark sau Shamino nu vor mai fi acolo să te ajute. De data aceasta Avatarul este singur.

Back to the future

După semi-eșecul *Ultimei 8*, producătorii au făcut un masiv „reascreh” în rândul gamerilor pentru a afla ce-și dorește ei de la noul Ultima. Iar rezultatul a fost o întoarcere la vechile *Ultima 6* și *7*, și readucerea acelor lumi vaste, foarte populate și pline de item-uri. O mulțime de lucruri de făcut, fără ca acestea să aibă vreo legătură cu intriga jocului. Poți juca zile întregi fără să înăntezi un deget în poveste, sau poți te îndrepti ca expresul spre





lucrul cel mai interesant este modul cum se intră în aceste cinematici. Te-ai așezat pe pat și adormi imediat, vântul începe să umfle draperiile, toate obiectele încep să plutească în jurul patului, zidul din spatele patului se dărâmă piatră cu piatră, iar ceea ce este în spatele lui este primul sending. Și acesta a fost numai un exemplu. Fiecare copac, fiecare frunză, fiecare piatră sunt modelate perfect în 3D, și cred că veți fi mulțumiți de efectele vizuale pe care le veți vedea. Lord British, un personaj atât de nefolositor în jocurile anterioare, acum va



avea un rol mult mai activ în desfășurarea evenimentelor, chiar dacă a îmbătrânit.

„The End”. Este o lume 3D unde fiecare obiect este poligonal. Pentru realizarea acestora s-a folosit LightWave, și apoi au fost texturate în photoshop. Camera se putea și ea roti oferindu-ți mai multe unghiuri de vedere, astfel că vederea ortogonală din Ultima 7 și 8 a dispărut. Una din cele mai mari probleme ale jocurilor erau lucrurile ce se întâmplau în spate, acel spațiu imens pe care nu-l puteai folosi. Acum grafica 3D și camera ce se rotește au rezolvat această problemă. Unul din riscurile folosirii poligoanelor este faptul că obiectele arată bătoase și colțuroase, dar se pare că Origin a trecut și peste această piedică. Nu puteam vorbi de Ultima 9: Ascension și de grafica lui fără a aminti de design-ul orașelor. În general localitățile seamănau între ele, aceeași arhitectură, aceleași materiale de construcții, aceiași locuitori... În *Ultima 9: Ascension* orașele au personalitate. De exemplu orașul Moonglow, locul unde trăiesc magicienii, casele vor pluti, vei întâlni și trepte plutitoare, iar atunci când vei călea pe ele se vor lăsa sub greutatea ta. Ah, și după ce ai trecut vor reveni la poziția inițială. În noaptea, făclii plutitoare vor ieși dintr-o clădire și se vor frumosi în jurul orașului. În orașul Yew unde oamenii trăiesc undeva în adâncurile codrilor, casele vor fi construite în copaci, într-o temă gen „back to nature”. Cred că v-ați dat seama până acum că fiecare oraș are o personalitate arhitecturală. Dacă da, să trecem la următorul capitol al graficii, filmelă. Ca de obicei vor fi intro-uri și end-uri, dar nu despre ele vreau să vă scriu, ci despre secvențele din timpul jocului. Acestea sunt cunoscute ca sendings. Acestea sunt elemente importante în *Ultima 9: Ascension*. Atunci când dormi, ai aceste vise care de fapt sunt mesaje pe care le trimite Gardianul Lordului British, mesaje în care îi sunt prezentate toate faptele necurate pe care le-ai îndeplinit și prin care încearcă să-l convingă că îi ești adversar. Însă

vor ieși
așeza





Călătorului îi șade bine cu drumul

Ultima 9: Ascension are cea mai extinsă lume din toate jocurile Ultima. Un spațiu imens de explorat, o mulțime de NPC-uri cu care să discuți. Și pe deasupra mai este și interactiv în totalitate. Poți folosi fiecare cușt, fiecare platoșă, fiecare castron sau fureculiță. Toate levierele pot fi manevrate, ușile pot fi deschise sau slămate, mobila poate fi răsturnată sau folosită în moduri care nici nu-ți trec prin cap. Sute de personaje te așteaptă să le întâlnești, iar dintre acestea cam 40 sunt extrem de importante și o să le întâlnești destul de des pe parcursul jocului. Conversațiile au depășit stadiul banal de „Name, Job, Bye”, fiecare personaj are ceva de spus. Cu toate că sunt atât de multe personaje, în afară de oameni, gargoyles și dragoni nici o altă rasă tradițională nu va fi întâlnită, nu tu dwarves, nu tu elves sau ninjas. Noutăți pot fi observate și la capitolul character's stats, chiar dacă în parte s-a păstrat cel din Ultima 8. Dacă îi pui o armură, atunci îl vei vedea purtând efectiv acea armură, iar dacă i-o dai jos atunci va umbla fără ea. Atributele pe baza cărora vei căpăta anumite skill-uri sau care determină numărul maxim al celor pe care îi poți stăpâni s-a redus la trei. Un domeniu de care n-am amintit deloc până acum este magia, nici nu se poate concepe Ultima fără așa ceva. Deci vei avea o carte în care sunt scrijelite magiile și ritualurile. Magiile le poți accesa rapid printr-un clic, și hop ai trimis un fulger sau un sloi

de gheață. Ritualurile sunt non-combat, ca de exemplu învierea unui personaj. Este mult mai cool să efectuezi un ritual pentru acest lucru decât să aplici o magie simplă. Iei individul, îl duci la un altar, îl așezi pe masă, aprinzi niște lumânări, intonezi niște incantații, și boom, tipul învie. Deci ritualurile diferă de



magie prin faptul că trebuie să le citești din spell book și să le execuți pas cu pas. Există și combinații de magii și ritualuri, care fac lucrurile și mai interesante.

Ultima 9: Ascension, anunțat inițial pentru această toamnă, nu va apărea în vitrinele magazinelor decât în primăvara lui '99. Cele 3 CD-uri ale jocului sunt încă în lucru la **Origin Systems**, sub supravegherea tiranică a creatorului Ultimatei, Richard Garriot.

Claude

LEVEL DATA

Producător: Origin
Distribuitor: Origin
Hardware: Pentium 200,
32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data lansării: primăvara '99

STAR TREK

BIRTH OF THE FEDERATION

FIRST LOOK LEVEL

LEVEL FIRST LOOK

Data stelară 26.10.98... Galaxia Level... Captain's log... Mă aflu pe orbită de două zile accesând baza de date pentru a afla cele mai noi știri de spre ultimul joc al universului Star Trek.

SAVE GAME

LOAD GAME

CONTINUE

NEW SINGLE
PLAYER GAME

NEW MULTI-
PLAYER GAME

HALL OF FAME

OPTIONS

QUIT GAME





Cu mulți ani în urmă, Star Trek și Star Wars și-au coborât rivalitatea de pe marile ecrane pe monitoarele calculatoarelor noastre, fiecare dintre ele lansând o mulțime de jocuri pentru fanii lor însetați. Însă, după cum o arată și criticile și vânzările, Star Wars a scos ceva jocuri cool, în timp ce Star Trek de-abia reușea să scoată capul din oceanul mediocrității. Compară un TIE Fighter sau Jedi Knight cu Starfleet Academy sau Star Trek: Generations. Nici nu se pune problema de concurență. Acest lucru se datorează poate și orientării celor două franchise gigantice. Star Wars este orientat spre acțiune și simulatoare spațiale, pe când Star Trek este mult mai cerebral și diplomatic, mai multă vorbărie decât acțiune. În consecință, jocurile Star Trek, cu excepția Judgment Rites și poate A Final Unity, nu prea reușeau să ne transpună în universul Star Trek. Odată ce jocurile Star Trek au prins o tentă de acțiune, își pierdeau cu totul farmecul. Starfleet Academy este un Wing Commander slab, iar Generations este o clonă nereușită Doom. La urma urmelor ce înseamnă Star Trek? Înseamnă întâlniri cu alte civilizații, tratative de pace cu extraterestrii, explorarea unor lumi noi, și considerarea războiului ca o ultimă alternativă. Jocul care ar integra perfect aceste elemente este un imens space-strategy și stau și mă întreb cum de nu le-a dat prin cap până acum. Și iată *Star Trek the Next Generation: Birth of the Federation*, jocul care folosește din plin avantajele licenței. Și cine altcineva putea să ne aducă un space-strategy decât creatorii lui Master of Orion, MicroProse. Din multe puncte de vedere, *Birth of the Federation* poate fi considerată o continuare a lui Master of Orion 2, doar că a înlocuit rasele și galaxiile cu cele din universul Star Trek Next Generation. Din păcate, MicroProse are licență doar pentru Star Trek Next Generation, astfel încât totul va aparține acestei serii, chiar dacă firul timpului se va desfășura și mulți ani după aceea. Deci

navel construite vor arăta exact ca cele din Next Generation, iar civilizațiile cu care vei avea contact vor aparține aceleiași serii, chiar dacă unele rase din seriile anterioare, ex. Vulcanienii, vor apărea și ei. Tot ce va trebui să faci este să-ți conduci civilizația din anii pre-warp, până la clasicele momente ale Star Trek-ului (primul contact cu Romulanii sau Klingonienii), sau evenimentele din Next Generation, și chiar mai departe. Simplu, nu?

Sămânța unui imperiu

Birth of the Federation, așa cum ne spune și numele, este un joc de strategie care urmărește dezvoltarea raselor din Star Trek de la zilele pre-warp până la stabilirea imenselor imperii stelare. Poți juca în pielea uneia din cele cinci civilizații majore din Star Trek Next Generation: Federation, Klingon, Romulan, Ferengi sau Cardassian. Cu orice rasă începi, va trebui să te extinzi pominde de la o planetă-mamă, prin cercetarea motoarelor warp și să explorezi noi planete sau civilizații pentru colonizare, cucerire sau contact. Jocul începe destul de simplu, dar ca și Master of Orion 2, încet, dar sigur, devine un joc covârșitor și plin de responsabilități micromanageriale. Pentru gamerii mai tineri sau cei care nu prea au experiența jocurilor de strategie, acest „heavy strategy” li se va părea foarte departe de jocurile acestui gen, poate chiar mai populare, care au o accesibilitate mare, dar o adâncime mai mică. Dar, pentru veterani, cei care au pierdut zile și nopți cu Civilization sau Master of Orion, *Birth of the Federation* va fi o reîntoarcere bine-venită la lungile sedințe de micromanagement.



Înainte de a începe jocul propriu-zis, trebuie să configurezi câteva opțiuni, printre care mărimea universului, forma lui, numărul de rase minore pe care le vei întâlni, evenimentele aleatoare, nivelul de dezvoltare tehnologică al tău și al celorlalte civilizații. Mărimea și forma galaxiei au poate cea mai mare importanță; galaxiile întinse îți oferă mai mult teritoriu pentru colonizat și mai mult timp până la primul contact cu alte rase, iar forma determină direcția în care te poți extinde. Rasele minore aparțin atât seriei clasice cât și de Next Generation, ca Vulcanienii sau Andorienii. Multe rase minore înseamnă că te vei extinde mai mult pe căi diplomatice sau militare. Mai puține rase îți vor lăsa mai multe sisteme libere pentru colonizare. Evenimentele aleatoare funcționează ca și în Master of Orion. Dacă sunt on, fiecare rasă are aceeași șansă de a „păți” un eveniment bun sau rău, de la dezastre naturale până la raiduri ale piraților sau expediții neașteptate de fructuoase. Iar la final vei stabili nivelul tehnologic, care poate fi pre-warp, interstelar sau advanced. Acesta doar stabilește de la ce nivel tehnologic pornești și nu îți oferă alte facilități. De la orice nivel ai începe jocul, pornești de pe unica ta planetă-mamă. Tehnica mai avansată te scutește doar de efortul de a cerceta tehnologiile necesare primului zbor. După cum vezi, nici n-am început jocul





și deja arată mult mai complex decât alte jocuri ale genului apărute până acum.

Cum se conduce un imperiu

Birth of the Federation se joacă în stilul clasic al unei strategii. Cercetezi tehnologii, explorezi spațiul, colonizezi planete, strângi resurse, construiești o flotă spațială pentru războaie sau pentru a-ți proteja hotarele, intri în tratative diplomatice și comerciale cu rasele prietenoase și le euecești pe cele neprietenoase. Care va fi rolul imperiului tău în istoria galaxiei depinde doar de tine. Tu îi modelezi imaginea. Dacă ai crezut întotdeauna că Federația este prea timidă în modul ei de a trata cu celelalte civilizații, o poți transforma într-un imperiu fasciist care să rivalizeze cu cel klingonian. Pe de altă parte, dacă ai considerat că inteligența și calitățile romulanilor pot fi folosite în scopuri mult mai bune, poți duce Imperiul Romulan pe un drum diplomatic și pacifist. Totuși, aceste civilizații vin din Star Trek Next Generation, unde fiecare are propria personalitate bine definită, așa că ele au diferite abilități care vor influența enorm maniera în care vei juca cu ele. Federația, ea în toate jocurile de până acum, este medie, Romulanii excelează în spionaj, Ferengii au bonus la comerț și economie, iar Cardassienii sunt „ruthlessly efficient”, ceea ce cred că înseamnă o productivitate sporită. O mare parte a timpului va fi dedicată managementului fiecărei colonii în parte. La început vei colinda din sistem în sistem, în căutarea unor planete colonizabile. Odată ce cercetarea tehnologică îți va oferi nave mai rapide și rază mai mare, vei putea explora galaxii mai îndepărtate. Acasă va trebui să treci prin fiecare colonie și să te apuci de construit. Structurile ce pot fi construite sunt multiple și împărțite pe categorii, pentru producerea mâncării, a energiei, de

fabricii, laboratoare științifice, nave și multe altele. Odată ce ai luat primul contact cu o civilizație, fie ea minoră sau majoră, începe dansul diplomatic. Din diplomacy screen poți aranja tratate comerciale, să schimbi tehnologie, să inviți sau să somezi o rasă minoră să se alăture imperiului tău. După primul contact poți și să spionezi sau să sabotezi. Pe plan economic, Birth of the Federation te va obliga să urmărești atent populația (generează credite și research points), hrana, creditele (necesare cumpărării unor structuri, terraforming, spionaj și diplomatic), industria (generează building points), energia (necesară întreținerii clădirilor), și dilithium (ce propulsează navele). Sunt enorm de multe lucruri de care trebuie să ai grijă, și ele vor crește cu fiecare nouă colonie. Cu cât imperiul tău este mai întins, cu atât capacitatea ta de a-l proteja scade. Vei deveni o țintă sigură pentru vecinii tăi, așa că prezența unei flote care să-ți apere interesele este absolut necesară.

Starfleet Commander

Extinderea imperiului tău va necesita și o puternică flotă care să-l protejeze. Peste 40 de tipuri de nave, împărțite între rasele majore vor constitui forța de care ai nevoie. Vei întâlni familiarele „Birds of Prey” klingonice sau nave de tip Enterprise, dar calitățile lor se vor schimba cu timpul și cu noile tehnologii



disponibile. Vei putea crea grupuri, cărora să le dai diferite misiuni, raiduri asupra navelor comerciale, patrularea sectoarelor, colonizarea sau teraformarea planetelor sau atacul flotei inamice. Odată ce ai angajat o navă inamică, Birth of the Federation trece automat într-un tactical map, ce ne oferă o luptă turn-based cu nave 3D. Tu dai comenzi navelor, după care calculatorul decide succesul acestora după un mic dans ship-to-ship. Această parte a jocului este însă departe de a fi terminată.

MicroProse a fost întotdeauna cunoscută pentru jocurile sale de strategie, iar acum, cu ajutorul licenței Star Trek Next Generation, se întoarce la genul care a consacrat-o. Din cele văzute până acum jocul promite mult, iar dacă pentru unii gameri va părea prea complex, pentru mulți va fi o întoarcere frumoasă la vremurile bune de altădată, ale Master of Orion-ului. Dacă se mai lucră un pic la interfață și la „tactical battle” Birth of the Federation are tot ce îi trebuie pentru, cum spun star-trekării... „Live long and prosper”.

Claudio



LEVEL DATA

Producător: MicroProse
Distribuitor: MicroProse
Hardware: Pentium 166,
16 Mb RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: martie '99

PREVIEW LEVEL PREVIEW
LEVEL

Preview

LEVEL



RESIDENT EVIL

2

Nimic nu se compară cu dezastrul din laborator. Stupoarea se citește pe fața lui în timp ce se îndreaptă spre monitorul pâlpâind al computerului. Este singurul lucru ce mai funcționează. Deschide fișier după fișier într-o căutare febrilă după răspunsuri când... o mână descărnată și stafidită se așează pe umărul său. Un urlet inuman și...

Mai întâi a fost dezastrul din laborator; laborator în care Umbrella Corp. a produs T-Virus, o toxină muta-genetică ce se folosește pentru armele biologice. După ce a scăpat din recipientele laboratorului, virusul a transformat toate viețuitoarele, inclusiv oamenii, în niște creaturi decadente. Căzul a fost elat, dar experimentele companiei Umbrella erau departe de a fi sfârșite.

Acum, cel mai teribil coșmar a devenit realitate; un nou virus colindă liber. Întregul Raccoon City este infectat. Zombii însetați de sânge, mutații hidoși au înlocuit populația orașului. Când Leon și Claire sosesc, în Raccoon City coșmarul de-abia începuse... Acum le controlezi destinul. Iar dacă suspansul nu te va ucide... atunci altceva o va face!

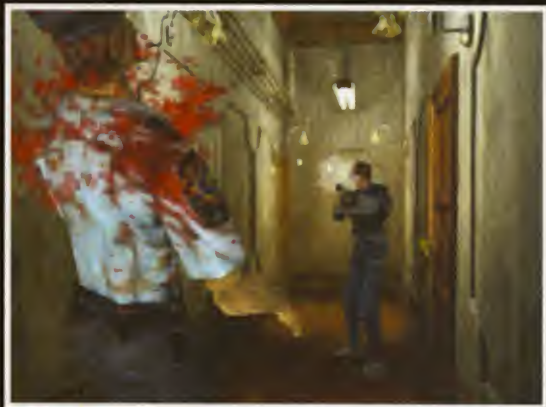
Alianța Playstation-Computere

Resident Evil 2 este cel mai tare joc al anului 1998, iar ceea ce **Capcom** ne oferă este mai mult decât interactivitate, este o experiență cinematografică. După ce a bulversat piața Playstation-urilor, *Resident Evil 2* va încerca să repete performanța și pe computere. Reluând acțiunea la câteva luni după ce se încheiaseră evenimentele din primul joc, *Resident Evil 2* ne oferă un oraș întreg, Raccoon City, infectat de virusul care afectase doar o mână de oameni în primul *Resident Evil*. Și astfel, tânărul polițist Leon Kennedy și Claire Redfield, sora unuia din personajele principale din *Resident Evil*, trebuie să se

lupte pentru a-și salva pielea și pe cei câțiva supraviețuitori. În principiu, jocul a rămas același: în pielea unuia dintre cele două personaje trebuie să rezolvi puzzle-uri și să killer-ești zombie. Primul *Resident Evil* avea și el două personaje principale, chiar dacă diferențele dintre ele nu erau atât de importante. Unul putea căra mai multe obiecte, pe când cu celălalt era mai ușor de jucat, și fiecare avea propria lui poveste. În *Resident Evil 2* diferențele dintre eroi sunt un pic mai interesante. De exemplu, Claire începe jocul cu un șperaciu, iar Leon cu o brichetă, ceea ce schimbă ordinea de rezolvare a puzzle-urilor. De asemenea, pe parcursul jocului, fiecare personaj va găsi alte tipuri de arme. Acolo unde Claire va găsi un lansator de rachete, Leon va da peste un shotgun. Și în final, Leon și Claire vor întâlni cu totul altfel de personaje în joc, așa că povestea lor nu se va desfășura la fel. Toate aceste diferențe subtile între Claire și Leon nu due la schimbări majore în structura intrigii, dar sunt suficiente pentru a-ți trezi curiozitatea. Și am păstrat pentru final surpriza. Cu oricare personaj ai juca, un al doilea scenariu se va deschide pentru celălalt: câștigă jocul cu Claire și vei avea un scenariu alternativ pentru Leon. Și cum cele două personaje hoinăresc prin Raccoon City în același timp, lucrurile care le-ai făcut în primul scenariu vor avea urmări în al doilea scenariu al celui alt personaj. Dacă iei o mitralieră cu Leon, iar mai târziu vei merge în același loc cu Claire, mitraliera nu va mai fi acolo. Cool nu-i așa, chit că nu folosește prea mult în cadrul jocului?

Horror!

Însă ceea ce face din *Resident Evil 2* un joc atât de gustat este foarte simplu: ceea ce gamerilor le-a plăcut și în *Resident Evil*: arme, muniții, creaturi, și cel mai important, multe-multe-multe ipostaze în care vei fi îngrozit. Dacă ai jucat primul *Resident Evil*, cu siguranță îți vei mai aminti de prima întâlnire cu un zombie care ți-a tăiat răsufarea, sau cum fugeai de boss-ul jocului. Aceste momente de groază sunt ceva comun în *Resident Evil 2*, iar efectul depășește orice așteptări. Cum reușește să te sperie? Ei bine, în stilul clasic al filmelor de groază, o combinație de muzică ireală într-o tonalitate joasă și efecte sonore, precum câini singuratici urlând la lună undeva departe (deși îți lasă impresia că sunt în camera alăturată), apoi o muzică stridentă combinată perfect cu izbucniri neașteptate de teroare, cum ar fi o armată de zombie revărsându-se prin geamuri tocmai când se întâmplă să treci și tu pe acolo. Și alte mici detalii de acest gen. Bineînțeles că *Resident Evil 2* vine cu toate elementele tehnicii sfârșitului de mileniu, decoruri 3D impresionante și personaje 3D și poligonale plimbându-se prin ele. Vizual, arată la fel ca *Resident Evil*, însă cu multe îmbunătățiri aduse graficii și animației. Eroii, zombie și celelalte creaturi se mișcă acum mult mai real, cu efecte head-tracking ce le fac să arate exact așa cum vor gamerii (de ex: un zombie ce sfășie un polițist). Un alt upgrade față de original este că acum poți să-ți dai seama de gravitatea rănilor eroului doar uitându-te la corpul lui, fără să mai fii nevoit să intri mereu în status screen pentru a-ți verifica condiția. Sunt trei stări generale: perfectă, cu dureri dar încă în stare de funcționare, în imposibilitatea de a alerga și cu dureri cumplite. Acest sistem de monitorizare al sănătății este cool și eficient în același timp.



Dar...

Asta nu înseamnă că *Resident Evil 2* este un joc fără cusur, mai sunt încă elemente ce puteau fi îmbunătățite. Unele puzzle-uri nu prea își au locul... un sediu de poliție ce are un salon cu trei statui imense, dintre care una ține strâns în mână un rubin roșu, și o podea sensibilă la greutate care la urma urmei unuia traseu va face statuia să scape rubinul. Să fim serioși!! Însă problema cea mai mare rămâne inventarul. Ca și în *Resident Evil*, nu poți căra decât opt obiecte, cu excepția acelorora care îți mai măresc un pic



capacitatea. Trebuie mereu să duci aceste obiecte la un fel de lăzi magice, care prin nu știu ce fenomen paranormal comunică una cu cealaltă și întotdeauna par extrem de departe de locul unde te afli tu pentru a le putea recupera mai târziu când ai nevoie de ele. Dacă producătorii ținese pentru realism, așa cum *Resident Evil 2* arată, atunci ar fi trebuit să poți pune obiectele unde ți-ar fi poftit inimioara și să le poți recupera atunci când dorești, și ar fi trebuit să poți căra mai multe obiecte. O cheie și un lansator de rachete nu ocupă același spațiu și nici nu au aceeași greutate.

Toate peste toate, *Resident Evil 2* este cel mai interesant joc pe care l-am jucat. Datorită elementelor sale unice, unghiuri ale camerii, povești, grafică, muzică și efecte sonore, seamănă mai mult cu o producție cinematografică decât un joc de PC. *Resident Evil 2* își depășește predecesorul la toate capitolele, iar Capcom s-au întrecut pe sine în acest proiect.

Claude



Leon Kennedy

Leon este un tânăr și idealist polițist. A fost foarte dezamăgit de sistemul pe care a fost antrenat să-l apere, odată ce a dat ochii cu realitățile erunde ale lumii. Este un pic cam nesăbuit, dar în mod sigur nu este atât de naiv pe cât îți lasă impresia. Leon este super-calificat pentru meseria lui, iar un simț al umorului dezvoltat îl face unul dintre cei mai apreciați ofițeri, în pofida atitudinii sale scandaloase.



Claire Redfield

Claire este prototipul femeii moderne, deschise. Inteligența și optimismul sunt punctele ei forte. Chiar dacă este un pic băiețoasă, este extrem de atrăgătoare și păstrează o mulțime de „însușiri” feminine. Atunci când are de-a face cu copii este de o tandrețe nemaîntâlnită. Poate fi descrisă ea fiind o fată sălbatică. Foarte înerezătoare în forțele sale, este genul de fată care încearcă tot ceea ce alții nu au curajul. Își apără întotdeauna punctul de convingere cu multă îndârjire, și uneori poate fi chiar sarcastică.



Ada Wong

Ada este o profesionistă din toate punctele de vedere, foarte bine antrenată și inteligentă. Partea mai neagră a caracterului ei este tendința de a vorbi cam de sus cu persoanele pe care le consideră inferioare, lucru foarte vizibil în tonul vocii ei. Este o chinezoaică-americană, logodită și cu planuri foarte serioase pentru viitor.



Sherry Birkin

Fiica lui William Birkin, Sherry, este puțin cam nesigură pe ea, deși este extrem de inteligentă pentru cei 12 ani ai săi. Este foarte timidă, iar când vorbește cu cineva are tonul unei fetițe pierdute. Tatăl ei, William Birkin este un savant de renume ce lucrează pentru Umbrella Corporation.



LEVEL DATA

Producător: Capcom
Distribuitor: Virgin Interactive
Ofertant: MultiNet
Tel: 062/222201
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data apariției: decembrie '98

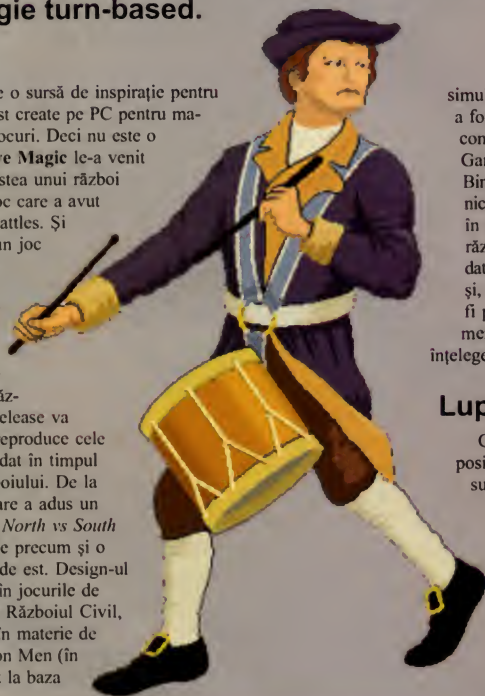


NORTH VS. SOUTH



Marile bătălii ale lui Lee și Grant. Războiul civil al Statelor Unite într-o strategie turn-based.

Războiul Civil American este o sursă de inspirație pentru multe jocuri de război care au fost create pe PC pentru maniacii pasionați de acest gen de jocuri. Deci nu este o surpriză că celor de la **Interactive Magic** le-a venit stălușica idee de a combina povestea unui război arhicunoscut cu engine-ul unui joc care a avut un mare succes – seriile **Great Battles**. Și fără surprindere, rezultatul este un joc de război turn-based care emană feeling-ul dat de favoritul meu, **Great Battles**. **Interactive Magic** a dat drumul pe piața jocurilor pe calculator la noul joc **North vs South**, un joc de strategie foarte interesant care are la bază tema războiului civil al Americii. Acest release va da posibilitatea jucătorilor de a reproduce cele mai importante bătălii care s-au dat în timpul campaniei de est din timpul războiului. De la creatorii jocului **Great Battles**, care a adus un premiu celor care l-au conceput, **North vs South** include zece campanii individuale precum și o campanie completă a războiului de est. Design-ul jocului a fost făcut de veteranul în jocurile de strategie și expert în date despre Războiul Civil, **Craig Taylor**. Primul lui design în materie de jocuri a fost **Wooden Ships** și **Iron Men** (în anul 1974 !!!), jocuri care au stat la baza



simulatoarelor de război a căror teren de bătălie a fost și este oceanul albastru. De atunci el a conceput jocuri sau modele pentru **Battleline**, **Game Time Games**, **Yaquinto** și **Avalon Hill**. Bineînțeles că din acest joc nu putea să lipască nici un help bogat pentru cei care sunt începători în acest domeniu (informații complete despre războiul civil – un fel de manual de istorie cu datele și locurile cele mai importante din război) și, pentru a fi într-adevăr complet, help-ul va fi pus on-line pentru orice informație suplimentară de care am avea nevoie pentru a înțelege și a putea juca jocul cum trebuie.

Luptă pentru drepturile tale

Ca mari gameri strategici ce suntem, avem posibilitatea să jucăm atât cu nordul cât și cu sudul, după unul plac și amuzamentul fiecăruia, fiecare parte fiind bogată în unități variate și animate cum ar fi infanteriști, artilerie, și cavalerie care urcă și coboară munți pentru a ajunge în focul luptei. Odată cu înaintarea în joc și câștigarea de campanii, jucătorii (adică noi) vor fi greu provocați în a conduce trupele lor peste tot felul de terenuri cum ar fi câmpii, dealuri, mlaștini și tot felul de păduri care mai de care mai dese și mai greu de trecut.

Cele zece bătălii vor include cele mai interesante și mai importante lupte care au avut loc în timpul Războiului Civil: **Gettysburg**, **Antietam**, frații **Bull Run**, **The Wilderness**, **Cedar Creek**, **Five Forks**, **Brandy Station**, **Gaines' Mill** și **Cedar Mountain**. Există cel puțin o variantă pentru fiecare bătălie, precum și un joc de campanie care să le reunească împreună. Bineînțeles că bătăliile se vor da pe o hartă tactică care seamănă foarte mult cu cea din **Great Battles** dar este mult mai atrăgătoare și mai ușor de manevrat. Fiecare hexagon va avea 300 de metri, o tură va fi în jur de o oră, iar unitățile vor cuprinde brigăzi sau batalioane formate din infanterie, cavalerie sau artilerie, precum și combinații ale acestora (vor exista și unități care vor ocupa două hexagoane, dar majoritatea vor fi pe unul singur de 300 de metri). Campania care a fost văzută la realizarea acestui articol a fost cea dată la **Antietam**,



și vă pot spune că este foarte impresionantă. I-Magic a creat o ambianță foarte reușită din punct de vedere al animației și sunetului. Cei care trag cu tunurile rostogolose butoaie cu praf de pușcă, încercă tunurile pentru ca apoi să tragă rafale, cei din infanteria cu puști își pun armele la umăr în timp ce merg sau stau, iar în momentul în care le ordoni FOC, trag o salvă de focuri după care își reîncarcă puștile pentru următoarea salvă, steagurile sunt fluturate de vântul care adie, iar părăurile albastre bolborosesc în timp ce își urmează cursul lor. În schimb, răniții și morții sunt foarte asemănători celor din The Great Battles of Caesar. Jocul folosește un nou sistem de atac care face ca puterea de atac să fie cel mai important lucru în atacuri. Niște infanteriști înarmați cu baionete sau o cavalerie sunt exact ce trebuie pentru a mătura niște inamici de pe teren, dar trebuie să fim atenți la momentul atacului pentru că dacă este dat prea devreme, atunci s-ar putea ca în loc de distrugerea inamicului să ne alegem cu o pierdere în rândul trupelor proprii. Tot felul de lucruri noi și interesante sunt incluse în joc, cum ar fi „ceață de război” care dă o nouă dimensiune jocului. Astfel, dacă nu ești familiar cu o bătălie poți avea tot felul de surprize. *North vs South* folosește un sistem de luptă asemănător cu jocurile Great Battles. Liderii influențează mutările, dar există unele diferențe căci aceștia sunt așezați în ierarhii și în funcție de poziție au o anumită putere. Numărul de impulsuri pe care le primește jucătorul la fiecare tură sunt bazate pe comandanții lor. Așa cum poți să ghicești, asta dă un avantaj considerabil viciului „Stonewall” Jackson față de bălăitul „Comisar” Banks în bătălia de la muntele Cedar, dar tot acest lucru face ca Philip Sheridan și Jubal Early să aibă un număr egal de impulsuri în bătălia de la Cedar Creek. Este de la sine înțeles că un joc de strategie nu este joc de strategie modern fără a include și posibilitatea jucării în rețea atât prin LAN cât și prin modern head-to-head, ca să nu mai vorbim că tipul de la I-Magic le-a dat prin cap să-și facă propriul serviciu de match pentru playeri la site-ul companiei, site pe care vă invit să-l încercați www.imagicgames.com.



Cuvânt de sfârșit

Deci avem posibilitatea să fim unul din cei mai mari oameni ai Americii din timpul Războiului Civil, și fie că vom fi Lee, fie că vom fi Grant, tot de aptitudinile noastre contemporane depinde dacă personajul întruchipat de noi va ajunge să câștige războiul sau va pierde schimbând cursul istoriei. Cert este că noi



ne vom alege cu o experiență deosebită în urma acestui joc de strategie turn-based.

Nyke



LEVEL DATA

Producător: I-Magic
Distribuitor: I-Magic
Hardware: Pentium 90,
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: noiembrie '98

Anachronox

Există un început pentru toate. Și, drept dovadă, iată că Ion Storm scoate la iveală pe piața jocurilor pentru PC primul joc RPG de fantezie.



Anachronox este un role-play, mult comentat pe toate site-urile cu știri despre jocurile apărute pe piață și în curs de apariție. Designer-ul Tom Hall a dat o mulțime de date referitoare la acest nou release pentru a spulbera toate întrebările apărute cu ocazia lansării demo-ului.

Pentru cei care nu sunt familiari cu acest joc, am să fac prezentările: tu, pasionat de jocuri pe calculator, el, un joc third-person, cu un engine 3D, o consolă stil RPG și, ca să vă faceți o idee cam cum arată, aduceți-vă aminte de Final Fantasy VII creat de Squaresoft. Chiar dacă tehnologia este cea de la Quake II 3D, în timpul jocului nu veți face legătura (animația personajelor principale este foarte impresionantă, fiind net superioară versiunilor de Hexen II pe care le-ați văzut până acum, iar o noutate sunt vocile atașate personajelor). Personajele pe care le manevrezi în timpul jocului sunt în număr de trei, fiecare începând cu trei caracteristici de bază, urmând ca pe parcursul jocului să capete noi abilități și alte chestii în funcție de capacitatea noastră de a ne descurca într-un joc gen RPG. Pe scurt, vom explora necunoscutul, vom lupta cu diferite personaje cărora nu le face plăcere să ne băgăm nasul în treburile lor și, bineînțeles, că va trebui să descoperim tot felul de chestii pentru a înainta la următorul nivel. Jocul se vrea un tip diferit de RPG, fiind aproape un RPG science-fiction, tot ce

întâlnim pe parcursul jocului având la bază o trăsătură mecanică sau științifică, așa că înlătură sentimentul de natură medievală care domină acest gen de joc din ziua de astăzi.

Iar povestea care stă la baza jocului ar fi ...

Acțiunea jocului se petrece în viitorul poate nu tocmai îndepărtat, unde găurile de vierme (știți voi chestiile alea negre din spațiu) numite Senders, erau principala legătură între civilizații, și esențiale pentru comer-

țul practic în acea perioadă, iar în Sanders One se află orașul Anachronox. Cu un nume care în traducere (nu știu din care limbă, dar așa cică se traduce) înseamnă „otravă dintr-un timp anterior”, orașul nu vă va face o impresie deosebită. Eroul principal însă, Sylvester „Sly” Boots, are o slăbiciune pentru acest oraș plin de primejdii și ascunzișuri (te po-meni că o fi neam cu Sylvester „Rambo” știți voi care). Oricum, în acest loc uitat de Dumnezeu și despre care se auzeau lucruri nu tocmai bune, el încearcă împreună cu robotul său cre-dincios pe nume Stiletto, o hologramă și un om de știință, să afle de ce vrea cineva ca universul să ajungă la un sfârșit de drum (în traducere să se ducă pe apa sâmbetei). Tu, eroul principal, adică Sylvester Boots, ești un mercenar care are o reputație foarte bună printre cei de felul său și cere un preț ridicat pentru calitatea bună a serviciilor oferite, deci ești angajat de un bătrân din lumea Anachronox-ului. Se pare că bătrânul te cunoaște sau te-a văzut în acțiune, deoarece este foarte impresionat de abilitățile tale fizice. Oricum, după ce intri în această lume de joasă speță, ți se cam taie avântul de ceea ce vezi în ea, deoarece cuvintele precum lăcomie, fărâdelege și boli periculoase sunt cuvinte care se simt ca la ele acasă, iar în aer plutește ceva ce aduce a moarte și mister, te face să ți se facă



foarte bine pus la punct, eu care vom fi în stare să accesăm sistemul jocului pentru a extinde povestea Anachronoxului, dar și pentru a adăuga noi caractere după bunul plac al nostru. Sunt aproape 450 de NPC-uri (non-player characters), 190 de monștri și 500 de item-uri de colecționat pe parcursul acestui quest. Jocul este axat în principal pe modul single dar nu va lipsi nici multi-player-ul pentru ca anumite componente ale calculatorului să-și demonstreze rolul lor în structura unității de bază. El folosește un sistem de luptă mai deosebit și rămâne în lumea plăcută a 3D în timp ce se schimbă de la un sistem turn-based la altul real-time. Atenție! În timpul jocului veți controla toate cele trei personaje în același timp, lucru nu tocmai ușor de făcut dar care se va dovedi folositor, având în vedere că fiecare are anumite calități dar și defecte. Împreună alcătuiesc însă o echipă super. Puteți folosi avantajele oferite de colaborarea dintre două personaje: de exemplu veți întâlni arme mari și grele

care ar putea distruge un inamic puternic dintr-un singur foc. Un singur personaj nu poate face față acestei arme, deci selectați două personaje și cum „unde-s doi puterea crește” veți reuși să folosiți și această armă. Cât despre animația prezentă în joc (mă refer la cea oferită de personaje) o veți găsi atrăgătoare, personajele fiind foarte bine animate, mișcându-se lin, fără întreruperi, ceea ce dă impresia de realitate. De exemplu, eroul principal are o frumoasă căciulă verde și o mantie care se leagănă în stânga și în dreapta în funcție de mersul sau de fuga personajului. De fapt, toate personajele sunt bine animate creând alături de peisajul static din fundal senzația că vizionați un film.

Ny6

părul măciucă. La început o să se lovească de tine tot felul de zvonuri legate de o civilizație alienă, care au lăsat în urmă tot felul de tehnologii avansate, de la arme până la tot felul de lucruri la care nimeni nu ar fi trebuit să aibă acces, darămite să-și bage nasul în ele și să le folosească după cum îl taie capul.

Astfel, zvonurile spun că această rasă de alieni a fost pe această planetă exilată în carantină datorită unui virus mortal care a infestat planeta, și că de-a lungul timpului ei au dat colțul unul după altul.

După ce planeta a rămas nelocuită o perioadă de timp, au început să apară tot felul de alieni și alienece care s-au așezat aici după bunul lor plac (cam cum veneau popoarele migratoare pe la noi în țară) și astfel s-a instaurat o lege, legea celui mai puternic. Deci toți sunt dușmanii tuturor și tu te afli printre ei, încercând să afli tot felul de lucruri și să descoperi tot felul de chestii (printre care vei descoperi arme care au aparținut civilizației dispărute, niște MystTech-uri, o prescurtare de la Mysterium Technology), așa că aveți grijă de pielea voastră în această lume.

Ceva despre joc, ceva tips-uri

O chestie tare este posibilitatea jucătorilor de a-și crea propriile arme, după bunul plac al fiecăruia, ea să nu mai vorbim de cea mai tare chestie care este încorporată în joc: un editor



LEVEL DATA

Producător: Ion Storm
Distribuitor: Ion Storm
Hardware: Pentium 200,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

F-16

Multirole Fighter

Salut „level-iștilor”!!! la mai lăsați quest-urile și RTS-urile deoparte și haideți să facem puțină mișcare la 20.000 de metri înălțime cu cea mai mare viteză și dacă chiar ne supără cineva facem bum-bum că avem cu ce, nu-i așa?



Ce este F-16 Multirole Fighter? Nu este altceva decât cea mai recentă realizare a unui combat flight simulator inspirat din misiunile armatei americane la bordul unui F-16, mai precis ale U.S Air Force. Ceea ce îl diferențiază pe acesta de celelalte simulatoare F-16 este faptul că la acesta nu mai ai nevoie de un manual de 300 de pagini pentru a știi să-l joci și mai ales faptul că, controlul este mult mai simplu și mai la îndemână. Acest flight-sim are ca primă calitate faptul că poți experimenta un zbor foarte apropiat de realitate cu un „șoimuleț” ca

F-16. Bineînțeles, vă puteți întreba: dacă acest simulator este atât de autentic, asta nu înseamnă că este mai greu de jucat? Răspunsul este negativ,

deoarece F-16 a fost creat pentru distracție și plăcere, cu misiuni provocatoare atât pentru începători cât și pentru avansați.

Grafica în 3D este extraordinară, iar F-16 Multirole Fighter poate fi jucat la o rezoluție de 1024x768 fără a afecta viteza de joc. Cei de la NovaLogic au lucrat în strânsă legătură cu Lockheed Martin la realizarea acestui joc și l-au construit în concordanță cu legile fizicii dintr-un zbor real. Adică au fost introduse date cum ar fi: presiunea atmosferică și eficiența motorului la diferite altitudini, cantitatea de combustibil și multe altele. Cockpit-ul avionului este redat realist în 3D, controalele de zbor pot fi foarte ușor acceseate, iar display-ul va afișa în permanență date despre starea avionului și a vremii.

F-16 Multirole Fighter, un simulator mai bun?!?

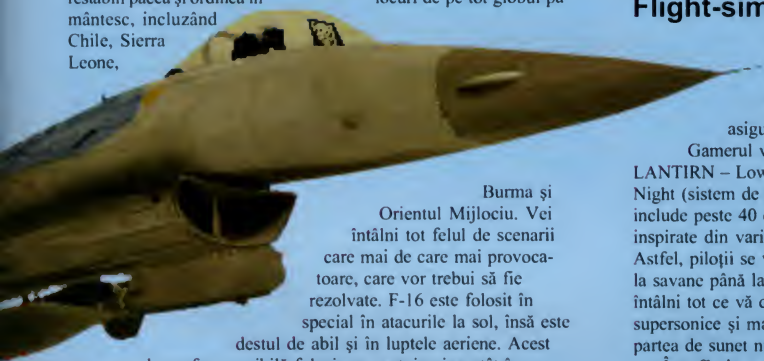
Dinamica jocului este comparabilă cu cea din realitate, ca de altfel și efectul armelor asupra țintelor pământene. Puteți beneficia și de aeriene sau avantaje ale unor misiuni de antrenament al căror nivel de dificultate variază.

Una dintre cele mai importante îmbunătățiri aduse de NovaLogic este așa numitul IBS – Integrated Battle Space, ceea ce înseamnă că poți juca împreună cu alți 120 de piloți F-16 Multirole Fighters, MiG-29 Fulcrums și F-22 Raptors, toate în același timp.

Bineînțeles, acest lucru aduce în prim plan un challenge mai



puternic și o nouă experiență de joc și, de asemenea, îți permite să experimentezi avantajele și dezavantajele fiecărui tip de avion. Numărul de jucători nu va afecta viteza de rulare a jocului. Dacă credeți că misiunile pregătite de către cei de la **NovaLogic** sunt prea grele sau prea ușoare pentru voi, puteți să vă creați altele cu ajutorul editorului Mission Design Tool. Astfel, poți crea noi misiuni și le poți plasa unde vor mușchii tăi, plus că îți poți alege dușmanii și armele pe care aceștia le vor avea în dotarea avionului. În F-16 Multirole Fighter, vei fi trimis în misiuni pentru a restabili pacea și ordinea în locuri de pe tot globul pământesc, incluzând Chile, Sierra Leone,



Burma și
Orientul Mijlociu. Vei
întâlni tot felul de scenarii
care mai de care mai provoacă
toare, care vor trebui să fie
rezolvate. F-16 este folosit în
special în atacurile la sol, însă este

destul de abil și în luptele aeriene. Acest lucru face posibilă folosirea acestui avion atât în misiuni de bombardare cât și în combat-ul aerian. În acest flight-sim misiunile includ: patrulare, misiuni de interceptare, bombardamente și vânatoare aeriană. Acest joc este considerat încă de pe acum de pe acum un fighter aerian foarte agresiv și de foarte bună calitate. Cei de la **NovaLogic** au afirmat faptul că există în joc șase grade de libertate ceea ce înseamnă că sunt posibile mai multe vederi ale avionului cu ajutorul camerelor de luat vederi, camere ce te vor urmări în looping-uri și în toate manevrele pe care le faci. Firma producătoare crede că acest simulator va satisface nevoile și dorințele gamerilor înrăiți, atât datorită graficii cât și datorită acțiunii jocului. Chiar dacă în general simulatoarele de zbor au câteva trăsături comune, acest lucru nu va afecta originalitatea și autenticitatea lui F-16 Multirole Fighters. Compatibilitatea dintre jocuri este esențială pentru ca noua realizare – Integrated Battle Space – a celor de la NovaLogic să funcționeze. Avionul este, la rândul lui, realizat după modelul existent deja în dotarea armatei americane. Aproape fiecare switch și buton poate fi acționat, iar dacă există vreo funcție pe care F-16 cel din realitate o



poate executa și care nu a fost simulată, probabil că este ceva top-secret pe care doar U.S. Army are voie să-l știe.

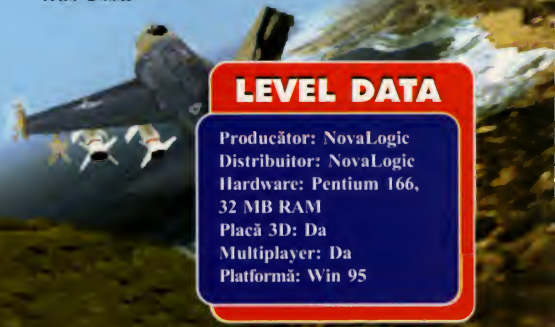
Flight-simulatorul anului?

Cei de la **NovaLogic** afirmă faptul că designerii au lucrat în cooperare cu John Fergione, șeful piloților de încercări de la Lockheed Martin Tactical Aircraft System, pentru a asigura autenticitatea fiecărui aspect al simulării.

Gamerul va avea posibilitatea să se ajute în misiuni de LANTIRN – Low Altitude Navigation Targeting Infrared for Night (sistem de țintire cu infraroșu pe timp de noapte). F-16 include peste 40 de misiuni de unul singur cât și câteva campanii inspirate din varietatea de campanii internaționale ale lumii. Astfel, piloții se vor lupta în cele mai variate medii naturale, de la savane până la junglă și deșert. Așadar dragii mei, aici puteți întâlni tot ce vă doriți: acțiune, schimburi de focuri, viteze supersonice și mai ales lupte dintre avioane în real-time. Nici partea de sunet nu a fost ocolită de modificări.

În sfârșit, zgomotele produse de rachete și de motorul avionului sună cum trebuie, iar restul fâșâiturilor, exploziilor, scrâșniturilor și chiar a dialogurilor au devenit mai originale. Chiar dacă anii în curs au adus un val extraordinar de simulatoare de toate tipurile, aproape toate prezentând o grafică și niște sunete extraordinare, se poate spune că *F-16 Multirole Fighters* este cel care aduce ceva nou și original. Dar între atâtea simulatoare extraordinare există sau nu calitate? Răspunsul la această întrebare usturătoare ar putea fi dat prin acest nou flight-sim de F-16.

Wild Snake



LEVEL DATA

Producător: NovaLogic
Distribuitor: NovaLogic
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

Populous: The Third Coming

E timpul să fi zeu din nou!!! Să-ți folosești puterile pentru a mulțumi un număr cât mai mare de supuși!!!

Repede, spuneți care este primul joc RTS? Dacă veți răspunde Command&Conquer, ori sunteți noi în lumea jocurilor, ori memoria voastră mai are nevoie de câțiva RAM. Dacă veți răspunde Warcraft, sunteți undeva pe la mijlocul drumului, iar dacă veți spune Dune2, close, but not enough. Străbunicul acestui gen suprapopulat astăzi este bătrânul Populous, joc ce i-a adus în față pe cei de la **Bullfrog** într-o perioadă când Magic Carpet de-abia se întrezărea. Continuarea lui a adus și multiplayer-ul. Acum, când totul părea uitat, **Bullfrog** reînvie acest gen de jocuri cu *Populous: The Third Coming*.

Încă unul?

Dar nu se va pierde el oare în acest ocean de RTS-uri? „Piața este foarte dură” declară Brian Allen, reprezentantul **Bullfrog**, „dar nu ne sperie, fiindcă real-time strategy este cel mai gustat gen la ora actuală. De asemenea, avem câțiva ași în mână. Multă lume încă își mai amintește de vechiul Populous, ceea ce ne dă încredere în viitorul noii versiuni. În plus, *Populous: The Third Coming* are tehnologii nemaîntâlnite până acum, lucru ce îl diferențiază net de concurență. Și jocul în sine diferă mult, va introduce o nouă viziune asupra genului god game. Termenul de „god game” este caracteristic jocurilor RTS, dar puțini știu că Populous este jocul care l-a introdus. Jucătorul avea rolul unui zeu, ce-și supraveghea supușii cu ajutorul unei priviri izometrice. Mișcai de colo-colo un mic sceptru pentru a atrage oamenii pe care să-i conduci spre luptă sau înșurubate. Din când în când mai apărea câte un miracol, de fapt un dezastru pentru adversar, dar în general tot ceea ce făceai era să nivelezi terenul pentru ca oamenii tăi să construiască locuințe și să se înmulțească. Erai un fel de voyeur cu un buldozer. Noile jocuri



de strategie permit jucătorului un mai mare control asupra unităților sale. Războiul a înlocuit religia, iar supușii gamerului, în loc să colonizeze și să se înmulțească, preferă să meargă și să zdrobească niște țeste. Și astfel, înlocuit cu înecutul, termenul de real-time strategy l-a înlocuit pe cel de god game.

Gimme that ol' time god game!

Populous: The Third Coming va readuce acele elemente abandonate de jocurile mai noi. Pentru început, resursele constând în bani, aur sau minereu au fost înlocuite cu mana, ce provine de la oamenii care te adoră. Acești omuleți vor fi la început niște sălbatici, cutreierând pământul, bând din bălți și culegând fructe de prin copaci. Aici intră în joc principala ta conexiune cu lumea de jos, șamanul, sau mai bine zis șamanișă. Aceasta va face tot felul de incantații, ceva între gănguritul bebelușilor și strigătul de luptă al papuașilor. Principala ei misiune este Convert-ul, prin care va atrage sălbaticii și îi va convinge să ți se supună. Hainele lor gri se vor colora brusc pentru a arăta de ce religie aparțin acum. Cu cât ai mai mulți adepți, cu atât mai repede aduni mai multă mana. Una din ciudățeniile este că șamanul tău are nevoie de mana pentru a recruta noi adepți, deci dai mana pentru mana. O altă ciudățenie: când oamenii tăi sunt uciși, fantomele lor urcă la cer după care sunt reîncarnați imediat în sălbatici, și trebuie să o iei de la capăt cu convertirea lor. Se pare că moartea e o noțiune necunoscută în universul Populous, până și șamanul se reîncarnează dacă este ucis (bineînțeles, după ce îți consumă o cantitate impresionantă de mana).

Principalul arsenal ofensiv al jucătorului este constituit din dezastrurile naturale, care necesită mana bineînțeles; acesta este un alt element demn de un god game. Mlaștini,





RTS, dar este complet nou pentru genul de god game introdus de Populous. Comenzile sunt cele obișnuite: atac, patrol, tăiat lemne, depozitat lemne, construit, intrare și ieșire dintr-o clădire sau vehicul, precum și câteva comenzi specifice anumitor personaje. O altă concesie acordată RTS-urilor sunt upgrade-urile clădirilor și trupelor. Orice clădire poate ajuta unul din adepții tăi să devină mai puternic. Pur și simplu umple clădirea cu omuleți și lasă-i să se antreneze. Câteva elemente inedite sunt spionii, care pot sabota eforturile inamicilor și Drum Tower care va atrage sălbăticiii din zonă astfel că nu va mai trebui să pleci într-un adevărat safari pentru a da de ei.

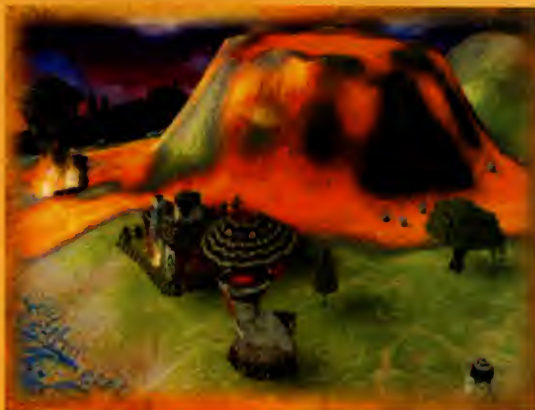
Privire de ansamblu

Poate cea mai distinctivă componentă a jocului este imaginea. Acesta este domeniul în care conceptul de god game excelează. Toată acțiunea se desfășoară pe un glob imens. Imaginea poate fi zoom-ătit de la perspectiva cereasca-spațială până la nivelul solului. Terenul deosebit de complex, modificările acestuia, precum și catastrofele sunt opera engine-ului Magic Carpet. Acceleratoarele 3D sunt și ele folosite din plin pentru mărirea vitezei jocului, îmbinarea mai bună a texturilor și accentuarea efectelor speciale. Ca un glob ce

cutremure, fulgere, tornade, ploii de meteoriți sau vulcani sunt elemente binecunoscute veteranilor Populous. Inundațiile din jocurile anterioare, care de obicei câștigau jocul (era suficient să-ți construiești așezarea la două picioare deasupra mării, după care ridicai nivelul apei cu un picior și toată concurența se ducea pe apa sămbetei), a fost înlocuită cu lacuri, ce pot fi traversate de poduri. Alte miracole introduse sunt Angel of Death, molimele și armatele de zombie. Nivelarea terenului, care era o parte atât de importantă din jocurile anterioare, este lăsată acum pe seama oamenilor tăi, care vor aranja terenul în funcție de nevoi. Un alt aspect divin al jocului este importanța acordată predicării și convertirii. Dacă să uci adepții adversarului este important, să-i câștigi de partea ta, unde vor contribui cu mana, este mult mai important. Sălbăticiii convertiți pot deveni la rândul lor predicatori, care pot face toți adversarii să adopte poziția șezând și să-i asculte. Atâta timp cât aceștia sunt absorbiți de predică nu vor răspunde ordinelor zeului lor. Odată ce ți-au auzit Cuvântul, există o șansă să se convertească. Predicatorii nu pot fi atacați decât de alți predicatori, așa că ei sunt dotați și cu ceva calități defensive și ofensive.

Gimme that new god game!

Ca orice joc al sfârșitului de mileniu are și o mulțime de elemente noi. În Populous 1 și 2, adepții tăi își cam făceau de cap, construiau și se plimbau aiurea. Rareori urmau câte un cavaler în câte o cruciadă, dar în general erau ființe independente ce-și vedeau de treaba lor. *The Third Coming* dă jucătorului un control mai mare asupra adepților săi. Stilul de luptă este cel tipic unui



se respectă, va avea diferite medii: zăpadă, deșerturi, tropice, și chiar lumi cufundate pe vecie în întuneric. Și, ca și în versiunile anterioare, acestea vor influența viteza și puterea de muncă a oamenilor. Jocul are 6 nivele, fiecare conținând 5 lumi diferite și câte un nivel secret. Șamanul este singura legătură dintre aceste nivele, el trecând dintr-o lume în cealaltă păstrându-și totodată experiența și calitățile dobândite. *Populous: The Third Coming* va suporta și multiplayer, chiar dacă în versiunea finală vor fi posibile doar conexiuni IPX, cele TCP/IP fiind lansate ceva mai târziu.

Toamna și iarna aceasta vom vedea strategii câte stele pe cer. E bine de știut însă că în tot acest ocean de clone, mai mult sau mai puțin reușite, există un joc ce aduce în față un gen ce părea uitat.

Claude

LEVEL DATA

Producător: Bullfrog
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01/3102832
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: decembrie '98



TOTAL ANNIHILATION

KINGDOMS

Marele pas înainte înseamnă de fapt 10.000 de ani în urmă. Să vedem cum au parcurs Cavedog lungul drum de la Kbots la regate



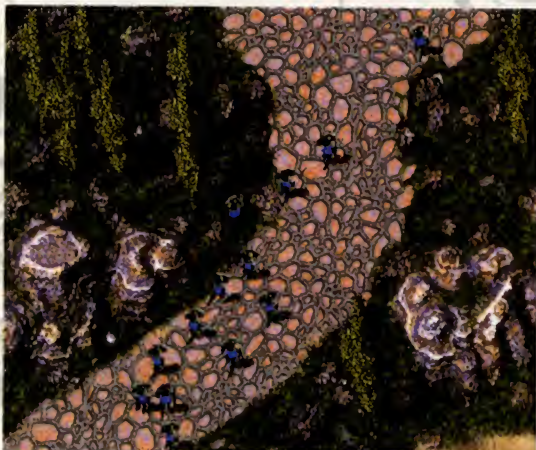
Trebuie să admitem că RTS-urile au devenit o nebulie în lumea gaming-ului. De când cu succesul nebun al unui Command & Conquer sau Warcraft II, toți producătorii din lume au încercat într-un fel sau altul să reediteze succesul unor firme precum Blizzard sau Westwood. Așa că nu am fost foarte atras atunci când mi-a picat în mână Total Annihilation, de fapt l-am și catalogat din prima „o nouă clonă C&C”. Însă spre surprinderea mea nu a fost așa. Cavedog a luat elementele de bază, concepute de pionierii genului RTS, și au construit pe ele un joc ce pentru prima dată este clasic și revoluționar în același timp. Nu degeaba TA a fost cel mai de succes RTS al anului 1997. În această industrie, prosperitatea nu este un lucru de care să te bucuri prea

mult timp, și cerința unei continuări apare foarte repede. Încă odată, băieții de la Cavedog vor să ia comunitatea gamerilor prin surprindere. În loc să se înfigă înainte cu o continuare a hitului lor, ei fac un pas impresionant în spate, de aproximativ 10.000 de ani. Science-Fiction-ul și artileria grea din TA au fost înlocuite cu trupe medievale și fantastice într-un joc intitulat *Total Annihilation: Kingdoms*. Dar noutățile trec dincolo de acest new look. Tot ceea ce a fost bun în primul joc s-a păstrat și îmbunătățit, iar elementele care nu prea au funcționat au fost scoase definitiv. Dintre lucrurile pe care le veți vedea în *Kingdoms* amintesc doar terenul 3D, muzica dinamică, complexitatea și diversitatea unităților de luptă.

Magia vremurilor de mult apuse

Kingdoms se petrece într-un ținut guvernat de patru forme de magie, fiecare dintre ele reprezentate de una din elementele naturii – foc, pământ, aer și apă. Jucătorii pot controla oricare dintre aceste forțe, fiecare dispunând de peste 40 de unități, cu slăbiciunile și calitățile lor. Aceste forțe sunt despărțite, în urma unui îndelungat război, în două tabere: cei buni: Earth și Water, și răii Air și Fire. Armatele Earth vor fi compuse din puternice trupe de sol, Water se va concentra pe unitățile navale, Air va arunca în luptă zburătoarele, iar Fire va dispune de mumii, scheleți, zombii și multe astfel de creaturi. Engine-ul TA se pare





că nu are nici o problemă cu renderizarea unui număr atât de mare de creaturi, cel puțin așa arată screenshot-urile apărute până acum. Minunăția de teren 3D din TA, se regăsește și în *Kingdoms*. Ridicările de teren vor juca din nou un rol important în bătălii, arcașii și celelalte arme de distanță beneficiind de diferite avantaje atunci când sunt cocoțate pe vreo colină. Printre altele, **Cavedog** se chinuie să facă lumea în care trăiesc unitățile tale nu numai frumoasă și funcțională, ci și vie. Câmpurile de luptă sterile din TA vor avea o față mult mai umană, cu străzi, sate, ferme... Mai mult chiar, acceleratoarele 3D vor contribui din plin oferind apă transparentă, ceață și alte efecte vizuale de excepție. Și pentru a pune capac, *Kingdoms* poate fi văzut în toată gloria sa din 3 nivele de zoom, înfățișându-ne niște trupe mult mai mari decât Kbots din TA. Dar tot acest dezmăț grafic își are prețul său, și chiar dacă **Cavedog** afirmă că un Pentium 166 va fi suficient, sincer, nu prea cred că acesta va face față.

În ceea ce privește jocul propriu-zis, *Kingdoms* reușește să aducă multe îmbunătățiri predecesorului său. Controlul asupra forțelor tale este unul din aceste lucruri, de vreme ce **Cavedog** va adăuga și formațiile la schema atât de complexă a controlului trupelor. AI-ul inamicilor a fost și el lucrat, iar computerul este capabil acum să exploateze avantajele și dezavantajele naturale ale trupelor speciale. Schimbări majore s-au produs și în domeniul resurselor, metalul și energia din TA fiind înlocuite cu margrium și mana. **Cavedog** a redus numărul de „resource sites”,

permițând o construcție mai rapidă a clădirilor, dar dând o mai mare importanță protejării acestor resurse. Veteranii TA vor fi poate încântați să afle că Jeremy Soule își va folosi talentele muzicale și în *Kingdoms*, ceea ce înseamnă că vom avea o muzică dinamică și captivantă, un punct forte și al TA-ului.

Chaaarge!!!

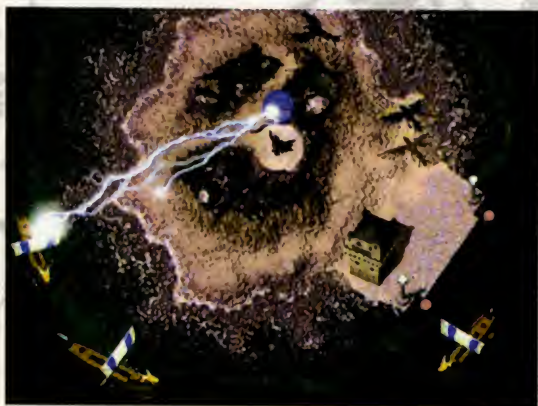
Single player-ul ne va purta într-o campanie de peste 40 de misiuni, deși împărțirea exactă a forțelor încă nu a fost terminată. Fiecare formațiune va intra indubitabil în conflict cu celelalte, dar va avea de înfruntat și conflicte interne; unele misiuni te pot aduce în situația de a lupta cu Fire împotriva Fire, sau orice altă combinație de forțe. Multiplayer-ului i se acordă o importanță deosebită, **Cavedog** dorind să înființeze un site asemănător Battlenet-ului de la Blizzard și pentru *Kingdoms*. Toți cei care s-au săturat de misiunile single sau presetate, vor putea adera la această competiție, **Cavedog** punându-le la dispoziție și un editor de hărți și scenarii. De asemeni, **Cavedog** anunță că îi va susține pe gameri prin Internet cu nenumărate trupe și hărți noi ce vor putea fi download-uite de pe site-ul oficial.

Când e vorba de RTS-uri, acestea trebuie să ofere foarte mult pentru a mă impresiona. *Kingdoms* pare că îndeplinește toate



condițiile necesare pentru a trece testul, și deja ard de nerăbdare să pun mâna pe el. Transpunerea engine-ului TA într-un mediu arhaic și fantastic este nu numai o mișcare îndrăznească, dar atinge un domeniu ce nu a mai apărut pe ecranele monitorelor noastre de pe vremea Warcraft-ului II. **Cavedog**, se pare, are un nou as în mână, dar va trebui să așteptăm până în primăvară ca să vedem dacă este așa.

Claude



LEVEL DATA

Producător: Cavedog
Distribuitor: Cavedog
Hardware: Pentium 200,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: martie '99

VIPER Racing

Superba mașină de la Dodge poate fi manevrată după bunul nostru plac, într-un joc dedicat special acestei capodopere ingineresti.

Dacă Dodge Viper este mașina sport pe care o visezi noaptea și ai un afiș imens deasupra patului atunci pregătește-te să citești ceva hot referitor la această mașină. Asta nu pentru că o să citești ceva despre cum poți intra în posesia unui astfel de model (doamne ferește) ci pentru că tocmai a ieșit pe piață un nou joc cu curse de mașini numai cu Viper-e. Cum multe jocuri cu mașini de curse cuprind mai multe tipuri și modele de mașini în același joc, veteranul acestei industrii, Rich Garcia (președinte al MGI), s-a hotărât că ar fi timpul ca piața jocurilor pe calculator să facă cunoștință cu un simulator de curse de mașini în care evoluează un singur model (și cel mai tare model Viper). Privit din perspectiva programatorilor, acest joc, chiar dacă furnizează o singură marcă de mașină, este net superior față de celelalte simulatoare. De ce? Păi, ia să luăm noi puțin la descifrat chestia asta. Programatorii au de creat o singură mașină (din punctul lor de vedere înseamnă mai puțin de lucru, iar din al nostru înseamnă că va ieși o mașină foarte bine modelată), dar



condusă pe străzi normale și nu pe piste. Ia încercați voi o chestie: apăsați accelerația la maxim și în același timp trageți de volan la maxim. Dacă după câteva ture nu ați amețit, înseamnă că puteți conduce pe stradă acest monstru pe patru roți. Condusul pe străzile noastre ar putea fi o problemă, având în vedere gropile, căci, la prima denivelare, cei 450 de cai putere te-ar arunca în primul stâlp.

Puternic, realist și încântător

Mâncați bine, beți apă multă (nu prea multă să nu aveți nevoie de WC), instalați-vă confortabil pentru că odată pornită o cursă, nimic nu trebuie să vă rețină din câștigarea campionatului. Adevărata senzație dată de această mașină o veți simți foarte bine, și vă asigur că va fi o delectare: în momentul în care veți lua prima curbă cu peste 150 kilometri la oră, atunci când forța centrifugă va încerca să vă dea peste balustradă încercând să vă rupă centura de siguranță, iar în momentul acesta adversarul, al

dacă au făcut doar un singur proiect, asta nu înseamnă că apoi au zbughit-o acasă. Nu, nu este așa, ci s-au concentrat mai mult asupra realizării unui AI cât mai performant și mai realist, pentru a simți o mașină puternică (chiar dacă este virtuală) sub controlul nostru total. Tot ceea ce ține de acest joc este foarte realist, deci după ce veți face unele setări proprii fiecărui jucător (știți voi control, sunet, muzică și alte chestiuni de genul acesta) va trebui să încălziți ligamentele pentru a vă obișnui mașina. Trebuie să vă spun că nu este deloc ușor de mânuit (care ați jucat Grand Theft Auto știți la ce mă refer, eu unul niciodată nu am reușit să conduc această mașină fără să intru într-un stâlp imediat după ce am călcat accelerația). Deci puțină încălzire este absolut esențială, faceți câteva curse și veți înțelege de ce acest model de mașină de-abia se încadrează în limita legalității pentru a putea fi





căru pilot este marele AI (foarte bine pus la punct de programatori), apare și te depășește fără pic de respect încercând chiar cu o neobrazare fără margini să ne scoată din cursă lovindu-ne sau deviindu-ne în decorul atât de bine realizat. Pentru a face față AI-ului, va trebui să forțăm până la extrem capacitățile acestei mașini, chiar dacă la un moment dat, din cauza loviturilor sau a forțării motorului, mașina începe să dea semne de oboseală (s-ar putea să ne lase cauciucurile care se tocesc în urma derapărilor sau a frânelor puse de noi). O chestie foarte mișto este reprezentată de multiplele puncte de vedere (camera view), începând de la clasicul view din spate până la niște view-uri stil chase (din elicopter) toate având diferite distanțe și unghiuri de vedere. Bineînțeles că nu va lipsi view-ul din mașină (după părerea mea cel mai cool, aici simți cu adevărat mașina cum se mișcă pe autostradă), dar o chestie pe atât de inovatoare pe atât de interesantă este un special view care pe mine pur și simplu m-a lăsat gură-cască. La gândiți-vă cum ar fi să priviți exact cum lucrează suspensiile pe drumul parcurs de voi. Exact, ați citit bine, puteți vedea roțile din față împreună cu suspensiile cum se comportă pe terenul pe care mergeți cu mașina, veți vedea cum se comportă mașina la fiecare obstacol, de la cea mai mică pietricică până la un salt peste o trambulină. Loviți voi ceva mai serios sau faceți vreo șmecherie care să cauzeze probleme mari suspensiilor sau chiar să rupeți axa principală (de spart cauciucurile nici nu mai vorbim având în vedere că acest lucru se poate întâmpla oricând în joc) și veți vedea cauciucul spart cum se chinuie pe șosea sau



cum s-a rupt un telescop sau chiar axa (cool, nu-i așa). Încă un lucru nou pe care îl vom vedea în exclusivitate la acest joc (lucru care probabil se va extinde și la următoarele simulatoare ce vor apărea pe piață) este ambreiajul care va fi activat manual de către jucător. Acest lucru dă un dinamism în plus jocului, iar pe lângă acest lucru vor mai fi și alte setări disponibile cum ar fi: ABS, controlul tracțiunii (puterea motorului) toate având opțiunea de Off+, Low, High. Știu ce va trece acum prin cap, selectez toate high și merg de rup. Ei bine, cuvântul rup este bine scris mai înainte, dar pentru altceva, pentru că la prima curbă veți trece prin balustradă cu viteză pe care o aveți. Iar pentru că asemenea gânduri au trecut și prin capetele programatorilor, aceștia au introdus și un pilot automat (să spunem așa) care la o viteză prea mare activează frânele automat pentru siguranța voastră (nașpa, nu?).

Viper nu-i de nasul meu

Dacă am sta un pic să ne gândim, vom ajunge la concluzia că, deși jocul este foarte bun (ca realizare și feeling), nu există prea mulți iubitori de Viper-e care să aibă și pasiunea jocurilor pe calculator. La urma urmei, câți deținători de Viper-e sunt în toată lumea? Nu prea mulți. Având în vedere acest lucru, programatorii s-au gândit și creat o opțiune pentru cei noi în acest domeniu. Astfel, avem posibilitatea de a începe cu un model de bază al mașinii și, în funcție de cursele câștigate, ne putem îmbunătăți mașina personală cu tot felul de upgrade-uri. „Adversarii” vor fi la început un fel de prieteni, care numai își vor rîcoșa mașina unul altuia (puțină vopsea luată de pe ele) pentru ca, odată cu înaintarea în joc și îmbunătățirea mașinii, să înceapă să devină „bad boys”, maniaci obsedați de câștigarea cursei, chiar dacă asta înseamnă scoaterea din joc a unor oponenti.

Ngk



LEVEL DATA

Producător: Sierra
Entertainment
Distribuitor: Sierra
Entertainment
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

Return to Krondor



Betrayal at Krondor a șocat lumea RPG la începutul anilor '90, accentuând ceea ce designerii japonezi au atins întotdeauna, iar cei vestici au evitat-o, și anume povestea. Avându-l ca autor al scenariului pe Raymond E. Fries, Betrayal at Krondor a reușit să combine o poveste fascinantă cu elementele tradiționale ale unui joc RPG. După mulți ani, **Sierra** se pregătește să lanseze *Return to Krondor*, adevărata continuare a lui Betrayal at Krondor, nu Betrayal at Antara cum mulți ar fi crezut, și, ca și în Betrayal, accentul se pune pe poveste. După ce am jucat un scurt demo al jocului, pot să spun cu mâna pe inimă că gamerii vor avea o surpriză plăcută când acest joc va apărea în vitrine. *Return to Krondor* este de fapt o poveste animată. **PyroTechnix** au fost cei ce au creat imaginea de joc și engine-ul, și cum ei au intrat în acest proiect destul de târziu, munca până atunci a însemnat doar scrierea scenariului și design-ul personajelor.

Întoarcerea la Krondor

Originalul Betrayal at Krondor era o poveste de nouă capitole care se axa pe protejarea Lifestone-ului, esența din seriile Feist's Riftwar și Serpentwar. *Return to Krondor* este un joc din zece capitole, concentrat pe căutarea și recuperarea unui artifact religios foarte important: The Tear of the Gods. Vei interpreta



Cu ani buni în urmă, un RPG făcea ravagii în rândurile gamerilor: Betrayal at Krondor. După 8 ani, Sierra s-a gândit să readucă la viață lumea fantastică din Krondor.

rolul scutierului James, un fost hoț care acum este membru al curții regale. Restul grupului tău este alcătuit din: Jazhara, o vrăjitoare, William conDoin, un paznic, Kendaric, un mag, și fratele Solon, un călugăr-soldat. Jocul începe cu sosirea lui James în Krondor pentru a se întâlni cu Jazhara. Cele două personaje vor avea ceva de furcă până la încheierea episodului, și capitoul doi, în care resping atacul asupra unui bar din oraș, este de fapt începutul quest-ului. Intriga se desfășoară încetul cu încetul, iar



ceea ce la început părea un simplu mister, devine un quest pentru The Tear. Betrayal at Krondor era un imens joc nonliniar în care intriga progresează destul de greu de-a lungul jocului, în fiecare capitol fiind liber să faci ceea ce te tăia capul. În contrast, *Return to Krondor*, datorită accentului mai mare pus pe poveste, seamănă mai mult cu Final Fantasy VII în care personajele parcurg o intrigă liniară presărată cu multe lupte, pentru a se adăuga un pic de... spice.

Am jucat primele patru episoade ale jocului, toate având loc în Krondor. Interfața este cea clasică unui adventure game, în care dai un clic pe locul unde vrei să meargă eroii. Când deschizi uși sau examinezi ceva, cursorul se transformă într-o mână, când vorbești cu cineva într-o gură. Ochiul cursorului este folosit pentru a-ți examina proprii eroi, inventarul sau cartea cu magii. Dacă jocul original era un first-person, engine-ul din Return to Krondor este third-person cu personaje 3D puse peste un decor 2D renderizat. Personajele par destul de complicate; până și buzele se mișcă destul de corect atunci când vorbesc. Bineînțeles, asta înseamnă că jocul folosește acceleratoare 3D. Chiar dacă și fără 3D oamenii arată bine, în schimb efectele se pierd cu totul, ceea ce înseamnă că și decorurile renderizate folosesc accelerare 3D pentru efectele luminoase. Dialogurile sunt și ele specifice

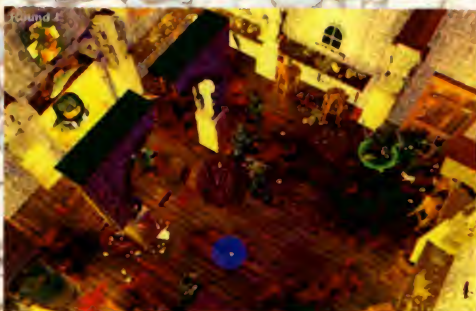
unui joc adventure, și uneori, în timpul dialogurilor, poți lua decizii care să afecteze derularea ulterioară a jocului. De exemplu, la un moment dat a trebuit să aleg între a mă expune sau a mă alătura unui grup de spioni. Oricare dintre aceste decizii aveau consecințe; expunerea însemna lupta, iar alăturarea însemna moartea unui copil. Câteodată poți să-i oferi hanguliului mită sau poți să-i zdrobești fața de tejghea pentru a obține informațiile dorite. Pe lângă asta, dialogurile sunt interesante și captivante, și mulțumită tehnologiei folosite la realizarea personajelor, acestea se mișcă în timp ce vorbește.

Întoarcerea la luptă

Sistemul de luptă din *Return to Krondor* este asemănător cu cel din *Betrayal*, dar îmbogățit cu grafică mai bună, noi magii și



efecte, și comenzi. Este folosit sistemul tradițional turn-based, și jocul intră automat în modul combat atunci când întâlnești inamici. Vei intra într-o cameră doar pentru a vedea că este plină de asasini Nighthawk. Ei se întorc, tu îți tragi sabia și... chaaaaarge! Cursorul este context-sensitive și se schimbă automat în funcție de acțiunea pe care o dorești, fie un atac direct, fie o simplă mutare. Fiecare luptător are movement points, care le permit să execute un full action (mutare sau atac) sau un half-move (merge o distanță scurtă păstrând punctele pentru a para loviturile adversarilor). Right-click-ul aduce un menu cu o mulțime de opțiuni ca: magii numai bune de administrat, stilul de luptă, apărarea și multe altele. Poți alege stilul de luptă al eroului tău: să fie agresiv, conservator sau ceva între, sau poți alege între a se apăra sau a para. Pararea crește mult șansa de a scăpa de loviturile dăătoare de moarte. Bineînțeles, la sfârșitul turului fiecare personaj trage în poziție defensivă și chiar poți pune un luptător să apere un altul, de exemplu un cavaler să protejeze un mag. Magiile pot intra în luptă rapid sau slow. Un quick cast va activa acea magie imediat, în timp ce un slow cast poate cere câteva turn-uri până la activare, dar este mult mai devastatoare în aceste cazuri.



Magiile folosesc din plin avantajele acceleratoarelor 3D: tot felul de efecte luminoase și coloristice. Casting-ul unui fireball are ca rezultat o flacără imensă, realistă, ce se îndreaptă spre adversar, urmată imediat de o animație drăguță ce prezintă flăcările mistuindu-și victima. Blinding spell așază o mulțime de steluțe în ochii inamicului, lăsându-l să umble brambura prin decor. Magiile, ca orice atac de la distanță, sunt influențate de obstacolele dintre mag și țintă; dacă între tine și țintă se află un bolovan uriaș, iar magia pe care vrei să o trimiți necesită vederea inamicului, atunci pur și simplu nu poți să o trimiți.

Alte meșteșuguri

Sistemul de magii din *Return to Krondor* este mult mai complex decât cel din *Betrayal*. Cele patru „domenii” din care pot fi însușite magiile s-au îmbogățit enorm, fiecare având peste 60 de vrăji. Fiecare mag este dotat cu niște calități într-unul din aceste domenii, lucru ce afectează capacitatea de a executa anumite magii și bineînțeles

puterea acestora. O completare a magiei este alchimia. De câte ori ai ocazia să te odihnești, poți să deschizi cartea cu rețete, să-ți desfăci mieul tău laborator ambulant și să prelucrezi tot felul de licori. Cum funcționează? Foarte simplu: iei elementele necesare, le amesteci și experiența ta în alchimie va decide dacă ai reușit sau nu. Jazhara este cea mai dibace în această meserie și, în consecință, este și dotată corespunzător: cartea de rețete, ingredientele necesare, etc. Pe parcursul jocului vei fi

nevoit să produci niște lichior ce necesită o prelucrare mai complexă și ingrediente mai speciale (ex. Nighthawk Poison sau Quegan Fire Oil). O altă ocupație necesară este spartul lacătelor și încuietorilor. Spre diferență de *Betrayal* unde pur și simplu dădeai un clic pe lacăt și experiența în „lock picking” decide dacă se va deschide sau nu, în *Return to Krondor* va trebui să deschizi tu lacătele. Când vei clika pe un lacăt se va





deschide o nouă fereastră care-ți va aduce în prim plan lăcutul. Va trebui să scotocești prin arsenalul tău de șperacle, cârlige, cheie și alte ustensile atât de necesare în astfel de situații, și să încerci. Câteodată merge și mersul mai puțin ortodox cu fierăstrăul. „Lock picking”-ul determină oricum cât de bine folosești instrumentele. Încuietorile sunt din ce în ce mai complexe și va trebui să folosești mai multe unelte în ordinea corectă. De fiecare dată când un instrument a fost folosit corect se va întâmpla câte ceva, atenție mare, care îți va da câteva indicii asupra pașului următor.

Is it a safe return?

Una din opțiunile pe care le-am văzut dar nu le-am putut folosi a fost jurnalul. S-ar putea ca, asemeni celorlaltor RPG-uri, să noteze automat informațiile importante sau să-ți permită să scrii tu ceea ce te interesează privitor la un anumit quest sau sarcini pe care le ai de îndeplinit. Păcat că în



demo-ul pe care am pus mâna, jurnalul nu era activ. Și fiindcă toate episoadele pe care le-am jucat au avut loc în Krondor, nu am prea văzut restul teritoriului din Midkemia, pe

care voi îl veți vedea în versiunea finală. Și, ca un ultim lucru, am observat că lipsește automap-ul, dar din fericire se pare că acest lucru va fi remediat. Atâta timp cât m-am plimbat pe străduțele din Krondor nu prea m-a deranjat, dar când te plimbi prin canalizare, o hartă este mai mult decât bine-venită. Din câte am mai citit, prin joc mai există multe alte locuri prin care a avea o hartă la îndemână este un lucru extrem de folositor, mai ales prin vechile temple sau păduri pe care trebuie să le traversezi.

Sunt foarte curios cum va fi primit acest joc de către fanii RPG. Ce a făcut din Betrayal un joc deosebit, și anume scoaterea în evidență a intrigii, se păstrează și în *Return to Krondor*. E adevărat că acesta din urmă este mai linar, dar până la urmă se dovedește a fi destul de bun. Prima impresie când joci *Return to Krondor* este aceea că te afli într-un roman interactiv, nicidecum într-un joc RPG, ceea ce de fapt și-au dorit și producătorii. Să sperăm că au reușit și fanii RPG vor fi tentați să se întoarcă în Krondor

Claiude



LEVEL DATA

Producător: PyroTechnix
Distribuitor: Sierra Studios
Hardware: Pentium 200,
32 MIB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data lansării: primul
trimestru '99

Age of Empires 2: Age of Kings

„Cea mai mare plăcere a unui luptător este să-și zdrobească adversarul sub copitele roibului său, să-i fure avuțiile, să-i vadă rudele înlăcrimate, să-i călărească armăsarii și să-i fure nevasta și fiicele...”

— Genghis Han —

Ensemble Studios a bulversat piața mondială de jocuri în 1997 cu hitul său *Age of Empires*. Pentru fanii RTS a fost cel mai bine realizat și cel mai complex joc de la lansarea lui *Warcraft II*. *Age of Empires* a câștigat o mulțime de premii, inclusiv cel de Multiplayer Game of the Year, și este pe punctul de a depăși bariera de 1.000.000 de copii vândute. Nu-i rău de loc pentru **Ensemble**, luând în considerare că este primul lor joc. Cu Bruce Shelly în spatele său, jocul nici nu ar fi putut fi altceva decât un big hit. Shelly este game designer din 1980, și a lucrat la alte hituri ca *Civilization* sau *Railroad Tycoon*. Începând cu 1995, a fost co-optat pentru proiectul *Age of Empires*, împreună cu Rick Goodman. Pe parcursul celor doi ani de muncă, **Microsoft** și **Ensemble** au transpirat, au șlefuit un produs care încă mai captează atenția multor gameri încrâncenați, aplecați asupra unei noi hărți gata să-și dezvăluie latura violentă. Dar *Age of Empires 2* arată chiar mai bine. Echipa care lucrează a rămas aceeași, îmbogățită cu câțiva programatori și designeri, iar jocul este mult mai ambițios decât tăticul său. Câteva din elementele noi sunt economie mai accentuată, campanii istorice, diferență mai mare între culturi. Al mai bun, noi condiții pentru victorii și artwork-uri noi. Pe scurt, nu este genul clasic de continuare, dar va păstra atractivitatea și accesibilitatea primului joc. Hai să ne uităm împreună la el.

Am venit, am văzut, am cucerit

Încă odată trebuie să ieși în mână destinele unei națiuni, doar



că de data aceasta vei juca în cu totul alte epoci, *Dark Age*, *Feudal Age*, *Castle Age* și *Imperial Age*. Și nu orice națiune, ci Englezii, Bizantinii, Japonezii, Celții, Chinezii, Francezii, Goții, Mongolii, Perșii, Sarazinii, Germanii, Turcii și Vikingii. Fiecare civilizație are caracteristicile sale proprii, ca și în primul joc, dar **Ensemble** a încercat să facă aceste diferențe mult mai vizibile (dacă spațiul de pe hard îți permite, vor diferi până și replicile). Trupe inedite vor da o nouă personalitate jocului. De exemplu, un samurai va avea și arc și sabie. Va trage de la distanță, după care va încăleca și se va apropia amenințător cu sabia scoasă de omulețul tău. Ce vei face într-o astfel de situație? O altă schimbare majoră privește direct civilizațiile, și anume unele dintre ele sunt nomade: Mongolii, Celții, Vikingii. Aceste civilizații își pot muta *Town Center*-ul oriunde și oriunde, și chiar dacă nu pot construi un *Wonder*, cu siguranță pot distruge unul. Trăiesc în corturi pe care le pot strânge în căruțe și pot pleca pentru a se stabili altundeva. Dacă nu se prea dau în vânt după recoltat, mineri și alte astfel de indeletniciri, în schimb sunt excelenți prădători. Vor intra în oraș și nu vor pleca decât morți sau cu ceea ce au nevoie, resurse, aur, selavi etc. Orice civilizație ai ales trebuie să îndeplinești anumite condiții pentru a câștiga, condiții ce s-au schimbat simțitor față de prima variantă. Acestea pot fi cucerirea adversarilor, acumulare de bogății, obținerea celui mai mare scor, protejarea unui rege sau a unui *Wonder*.





Economia...

Town Center-ul a rămas punctul de pornire al jocului. Dar acum poți produce luptători direct de aici pentru a putea respinge orice atac timpuriu. Țăranii au renunțat la șovinism și acum femeile lucrează cot la cot cu bărbații, într-un raport echitabil 50-50. Va trebui să construiești case pentru a-ți adăposti forța de muncă, dar Ensemble nu-ți permite decât în jur de 50 de oameni la un town center, așa că va trebui să construiești mai multe. Țăranii plecați în explorare vor întâlni noi resurse, dar și noi pericole. Lei și crocodili au fost înlocuiți

cu lupii, care se adună în haite și atacă la momentul oportun. Țăranii au fost binecuvântați cu o nouă capacitate, „pathfinding”, adică nu se mai blochează și își găsesc întotdeauna drumul. Adunarea resurselor și producția sunt mult mai complicate. Pe lângă lemn, mâncare, piatră și aur mai trebuie să comercializezi bunuri și minereuri. Țăranii desemnați drept neguțatori se urcă frumos în căruță și vor pleca împreună cu una bucată bunuri care pot fi oricare din resursele tale. Aurul este acum moneda națională și nu se mai găsește la orice răscruce, va trebui să-l obții prin alte mijloace. Pentru a ne da totuși o mână de ajutor în acest ocean, Ensemble a introdus trei minimap-uri, resource, trade, combat. Un mod foarte ieftin și ușor de a obține resurse este distrugerea clădirilor inamice.

Ruinele acestora sunt importante depozite de material de construcții. Un lucru interesant sunt resursele regenerabile. Pădurea, dacă nu este tăiată complet, va continua să crească și să se întindă. Spre diferență de Age of Empires, AOE2 se poate juca și ca un simulator economic, pentru aceia dintre noi care urăsc vărsarea inutilă de sânge. Dar și afacerile sunt dure, iar pădurile nu ascund numai haite de lupi ci și de tâlhari care vor da năvală pe căruțele tale pline cu aur. Aceștia au și ei un preț, pentru care sunt





foarte ușor de convins să atace căruțele celorlalți jucători. Marketplace este centrul comerțului, aici vei găsi orice bun la un preț stabil de piață, cerințe, și tot marketplace-ul este cea mai mare mină de aur. Între două marketplace-uri sau două docuri pot fi stabilite trade routes pe care vasele și căruțele vor circula.

... și războiul

Cum s-a schimbat lupta în AOE2? Păi, în primul rând, odată ce am schimbat era, vom avea cu totul altfel de trupe. Infanteria va cuprinde swordsman, spearman, pikeman, two-handed swordsman, cavaleria: lance cavalry, knights, paladins, arcașii: archers, crossbowmen, iar trupele de asediu: ballista, trebuchet, bombard cannon, battering ram. Și, bineînțeles, alte trupe speciale pentru fiecare civilizație în parte. Pe lângă aceasta, comportamentul trupelor poate fi reglat: pasiv, defensiv sau agresiv. La pasiv trupele nu vor ataca decât dacă inamicul a intrat în raza lor, defensiv înseamnă că trupele vor ataca, dar după ce primejdia a fost îndepărtată se vor întoarce la poziția inițială. Pe agresiv soldații tăi vor urmări inamicul până îl vor pierde, distrugă sau până când ei înșiși vor muri încercând. Și capitolul ordine a fost îmbunătățit cu follow, scout și patrol. Cu follow, trupa ta va urmări inamicul încercând pe cât posibil să nu



atacul haotic din prima versiune, trupele putând fi aranjate acum în diverse formații: coloană, careu etc. Pentru un plus de realism, atacurile pe flancuri vor face cu 25% mai multe stricăciuni, iar cele din spate cu 50%. Aoleu, că mi se termină spațiul și încă nu v-am spus nimic de asedii. Fortificațiile, trupele din spatele acestora,

mașinăriile de asediu vor introduce noi provocări fanilor AOE2.

În așteptarea bătăliei

Am încercat să acopăr cele mai importante aspecte ale jocului, dar mi-e teamă că n-am prea avut spațiu ca să vă spun tot ce vroiam. După cum vedeți, *Age of Empires 2* este mult deasupra stadiului de continuare, și pun pariu că vor mai fi o mulțime de alte surprize. Nu trebuie uitat că jocul este departe de a fi terminat, multe din cele prezentate s-ar putea nici să nu mai fie în versiunea finală, sau alte elemente pot apărea. Între timp păstrați-vă auzul, studiați manevrele de război, și fiți pregătiți pentru ziua fatică în care sabia ta va coborî pentru a doborî infidelii – Pentru țară și popor!

Claude

LEVEL DATA

Producător: Ensemble Studios
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: primăvara '99

Gangsters

Dacă ți-ai dorit dintotdeauna să fii un șobolan murdar, ei bine acum visul tău va deveni realitate (?!?) datorită noului joc de strategie al celor de la Hothouse Creations.

Joci rolul unui mic pungaș care are un mic birou în micul oraș Chicago al anilor 1920. Gașca pe care o controlezi tu va trebui să pună stăpânire pe acest oraș. Pentru a reuși în a îndeplini acest plan, va trebui să asimilezi sau să elimini pe acci rivali care-ți vor sta în cale, va trebui să corupi pe cât posibil sistemul de justiție și, de ce nu, să devii chiar primar.

Acesta este un tip de joc nou și mă și mir că nu a mai avut nimeni ideea unei astfel de creații până acum, deoarece ideea sună excelent. Jocul se desfășoară într-o perioadă de timp decadent-romantică și comprimă un joc de strategie foarte reușit. Jocul are posibilități multiplayer excelente și o serie de scenarii la fel de reușite pentru single-player. Gangster pare să fie un joc ce va face destulă vâlvă în lumea gamerilor.

Așadar...

Rămâne de văzut cum se vor desfășura lucrurile pe care le promit cei ce lucrează la acest joc. Să vedem dacă computerul va reprezenta un adevărat oponent capabil de niște strategii foarte bune și, nu în ultimul rând, de o viclenie mai rar întâlnită care ar fi necesară unui astfel de joc. Oricum ar ieși, sunt convins că gamerii îi vor acorda atenția necesară – cel puțin la început – așa cum au făcut-o cu SimCity, Civilisation și mai ales cu întreaga serie X-Com.

Pe de altă parte, jucătorii de astfel de strategii vor fi uimiți – dacă nu speriați – de multitudinea de opțiuni valabile în joc. Setări peste setări chiar de la începutul jocului. Nu trebuie să vă impaciențați căci vă stă la dispoziție un tutorial excelent care are menirea de a vă dezvălui importanța fiecărui buton din joc. Tot el vă va arăta diferențele dintre a ciurui și a bombarda, dintre a întimida și a subjuga, dintre a lua cu asalt și a crea o ambuscadă pe seară largă. Poți aplica toate aceste cunoștințe doar după ce ți-ai stabilit și consolidat pozițiile. După ce ai stabilit toate aceste amănunte nu mai trebuie decât să combini alter ego-ul tău criminal cu o naționalitate anume – adică să-ți alegi o naționalitate, apoi sexul și porecla. Apoi mai trebuie să stabilești ceva și anume cam cât de mare – ca să spun așa – trebuie să fie un nivel și câți



concurenți vrei să fie prezenți (cu cât mai mulți cu atât mai greu și mai distractiv... cred). Apoi alegeți detaliile tehnice cum ar fi rezoluția și toate celelalte. Orașul în care joci este unic... adică nu o să poți vorbi cu colegul la școală despre o anumită strategie în fața unei clădiri pentru că, după cum începusem să afirm, nivelele sunt create la întâmplare fiind mereu diferite unul de altul. Deși pare puțin cam plictisitor și poate complicat, toate aceste setări nu fac altceva decât să ajute la o mai mare diversitate, ceea ce la rândul său contribuie la complexitatea jocului.

Managing the business

Când vine vorba de anumite tactici și strategii lucrurile se „diversifică” și mai mult. Acum puteți să vă speriați... așa puțin. Ceea ce ne ajută este help-ul pentru fiecare buton – este vorba de un fel de floating help adică mișcați mouse-ul pe un buton anume și după o secundă va apărea o mică explicație ce vă indică funcția butonului respectiv. Așa... deci când ajungeți în această fază a jocului trebuie să fiți foarte atenți deoarece aici se joacă cărțile mari, aici se stabilesc strategiile, grupele etc. Slavă cerului, o să avem destul timp pentru a face toate aranjamentele necesare. Așadar nu vă grăbiți, aveți tot timpul la dispoziție pentru a decide ce trebuie făcut în săptămâna ce tocmai începe. În acest stadiu puteți să vă decorați oamenii și să-i avansați în grad până la statutul de locotenent, transformându-i astfel în căpetenii de echipă. Aceste avansări ar trebui să fie făcute pe fundalul unor acțiuni reușite... dacă însă un locotenent este pur și simplu incapabil de a se descurca pe teren, va trebui să-l mai tai din trese și la o adică să-l concediezi. După cum observați, aveți dreptul de a face ce vreți cu angajații voștri. Dacă cumva un angajat vă calcă pe nervi prea tare, puteți să-l și uciideți... la urma urmelor sunteți mai-marele șef, nu?

Acum să trecem puțin la gangsteri. Fiecare personaj este unic și are o personalitate bine definită. Fiecare are un diferit de ceilalți și fiecare este specialist într-un anumit domeniu. Unii sunt niște taticieni foarte buni, iar alții pot fi niște oameni de afaceri străluciți. Alții sunt foarte buni în mânăuirea explozivilor, iar alții se pricep mai bine la arme; unii se strecoară excelent pe lângă inamic, iar alții sunt foarte buni ca șoferi ai unei mașini de



scăpare de la locul incidentului.

O altă problemă a jocului o reprezintă banii. Va trebui să-ți plătești oamenii cu o sumă potrivită fiecăruia, după merit. Poți să acorzi mărirea de salariu sau prime, poți să plătești oamenii după cum te iaie capul, dar dacă nu îi plătești după meritele lor vor părăsi (de obicei cei buni care nu se lasă ușor fraierii). După ce ai ales oamenii cu care lucrezi, nu mai rămâne decât să îi grupezi sub comanda unui anume locotenent și să-i dotezi cu tot ce le trebuie, poate chiar și un vehicul.

Acum că oamenii tăi sunt gata de lucru va trebui să le dai ordinele pentru săptămâna ce vine. La început va trebui să te bagi în afacerile din vecinătate, va trebui să-ți cauți oameni noi și legături noi pentru viitor prin barurile sau sălile de biliard din cartier și, de ce nu, să te duci puțin în recunoaștere pentru a te familiariza cu locurile și pentru a afla câte ceva despre concurență. Pe moment ce-ți extinzi influența malefică în lungul și în lăutul orașului, vei putea să mituiești persoane importante cum ar fi oamenii ce lucrează la ziare și oamenii de la judecătoria. Dacă nu le plac acțiunile tale filantropice poți să-i zgâlțâi puțin pentru a obține ceea ce vrei. Omorâțul gangsterilor echipelor adverse sau a unor funcționari rămâne permanent o alternativă, dar astfel de acțiuni s-ar putea să-i deranjeze pe cei de la poliție și FBI care s-ar putea să te deranjeze pe tine în cele din urmă. Dacă vrei, poți să-i angajezi contabili și avocați interesați să lucreze pentru tine, iar aceștia din urmă pot să-ți aducă o grămadă de bani doar prin faptul că te scapă de unele impozite și în anumite cazuri te pot prezenta ca fiind un mare domn și nu un ticălos. Dacă vă trebuie din ce în ce mai mulți bani puteți să-i luați de la cei care au o mică afacere – îi convingi cumva să-ți plătească o taxă de protectorat... hmmm, ce glumă bună. Dacă dorești, poți să le cumperi toată coșmealia și afacerea și poți să continui tu treaba pentru a obține bani. Orașul numit sugestiv New Temperance reprezintă casa a zeci de mici și mari afaceri, de la florari la bancheri și supermagazine.

Legal sau... ilegal de legal

Fiecare ordin pe care îl dai îi ia unui căpitan un anume timp pentru a-l îndeplini, reprezentat printr-o fracție sub formă de schemă. De îndată ce ai dat toate ordinele posibile la toate echipele, săptămâna poate începe liniștit. Aici jocul ia o întorsătură ciudată: totul devine real-time. Această parte a jocului este special făcută pentru spectacol și destindere – adică voi trebuie să stați și să vă distrați la cele ce se petrec pe ecran. Pe ecran apare un oraș privit dintr-un unghi izometric, un oraș pe străzile căruia întâlnești tot



felul de oameni și mașini circulând în sus și în jos, iar sunetele sunt și ele pe măsură – claxoane, voci etc. Toate aceste elemente participă la atmosfera orașului. Pentru a ține sub observație un anume individ sau un anume loc din oraș, poți divide ecranul în mai multe ferestre (cât de mari vrei tu să fie). Această opțiune este foarte folositoare și pentru că jocul rulează într-o rezoluție destul de mare.



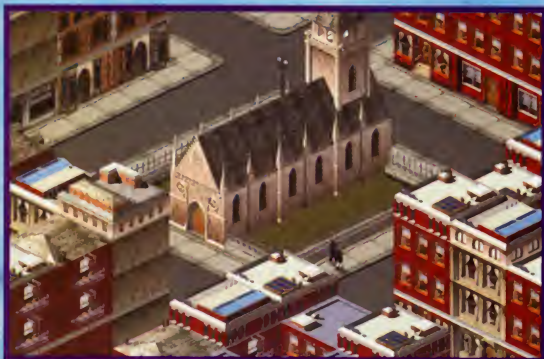
Din această perspectivă urmărești ceea ce gangsterii au de făcut și te asiguri că-ți urmează ordinele. Dacă nu te prea interesează această porțiune, poți face ca timpul să treacă mai repede sau să sari practic la următoarea săptămână. Acțiunea real-time face ca Gangsters să fie mai colorat și mai dinamic, plin de acțiune. Cu toate acestea, rolul redus pe care îl are real-time-ul în joc nu-l face să fie catalogat ca un real-time ci ca un joc turned-based.

Pe moment ce devii mai important, va trebui să controlezi poliția și presa care sunt cu ochii pe tine. Pentru aceasta va trebui să donezi bani pentru biserici și orfelinate pentru a părea cât mai dărnice și pentru a-ți îmbunătăți imaginea publică. În acest stadiu, niște crime bine plănuite ar fi perfecte pentru a îndepărta orice fel de problemă care s-ar ivi. O mică „discuție” cu presa nu va face decât ca toți cronicarii să se transforme în niște miclușei care vor convinge populația că tu ești cel mai tare și mai mare din tot orașul.

End

În concluzie, Gangsters te va face să înțelegi adevăratul înțeles al expresiei „crimă organizată”. Jocul nu este tocmai ușor, fiind multe aspecte de care trebuie să ai grijă dar, cu toate acestea, Gangsters este un joc cu un potențial foarte mare, mai ales datorită design-ului excelent. Dacă Hothouse Creations reușește să facă cât mai atractiv aspectul de strategie al jocului și dacă ceea ce promit în legătură cu un AI foarte dezvoltat, este adevărat, atunci devoratorii de strategii vor fi mai mult decât feriți cu rezultatul.

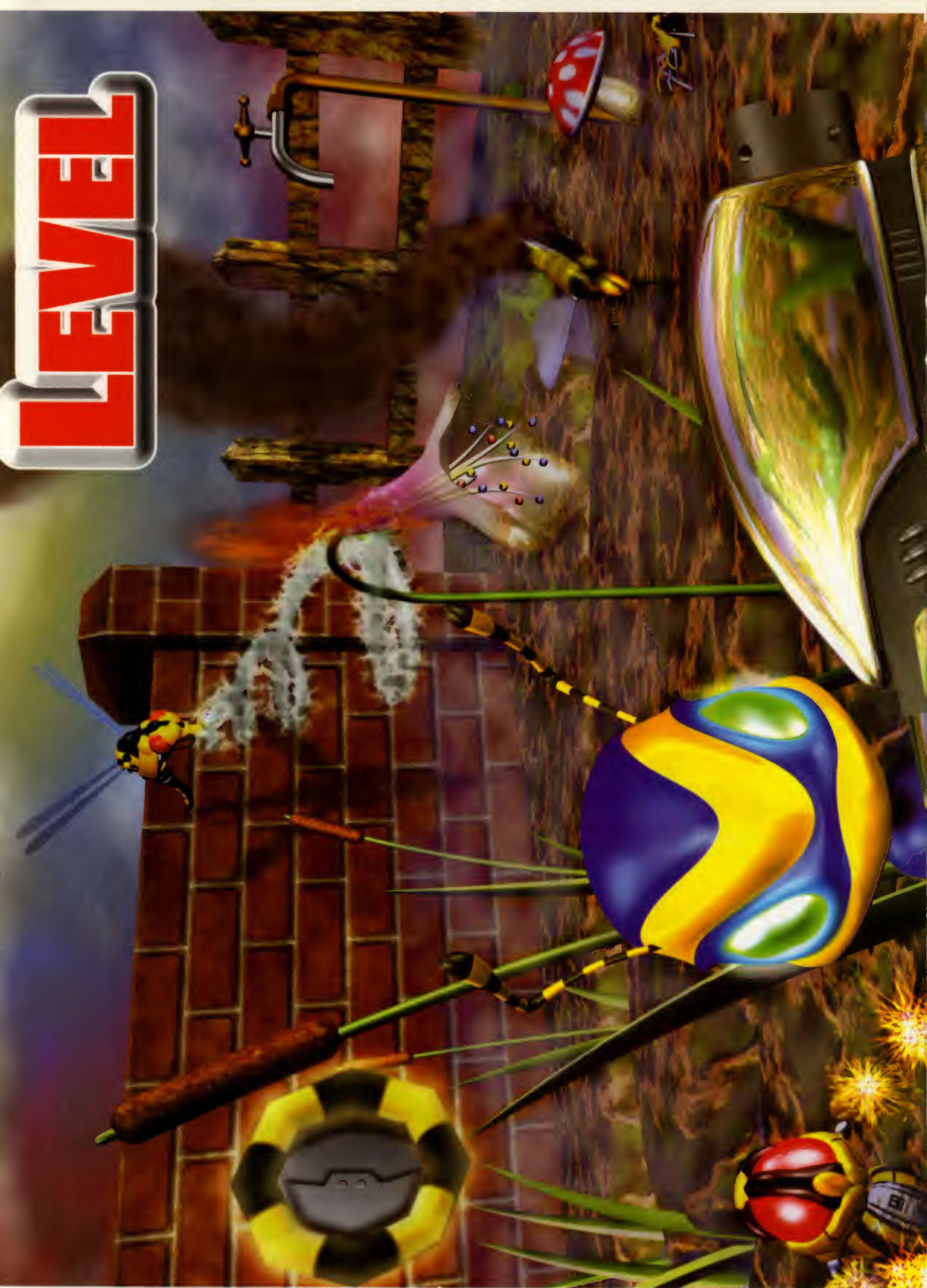
Sergio



LEVEL DATA

Producător: Hothouse Creations
Distribuitor: EIDOS
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: decembrie '98

LEVEL





Cale

Ianuarie

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Februarie

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

LEVEL

Mai

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Martie

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Iunie

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Aprilie

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Iulie

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Calendar '99

Only For

Octombrie

L M M J V S D

					1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	
18	19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28	29	30	31	

August

L M M J V S D

2	3	4	5	6	7	8	
9	10	11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	21	22	
23	24	25	26	27	28	29	
30	31						

Decembrie

L M M J V S D

					1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	
27	28	29	30	31			

Septembrie

L M M J V S D

					1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	
27	28	29	30				

Noiembrie

L M M J V S D

1	2	3	4	5	6	7	
8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	
22	23	24	25	26	27	28	
29	30						

Review



LEVEL



După Quake, Hexen, Doom și alte asemenea jocuri aparținând genului shooter, probabil v-ați gândit că este timpul pentru o schimbare. Iată că MicroProse a făcut primul pas.

Vă place să vă înroșiți monitorul cu sânge? Atunci am o veste tare pentru voi! **MicroProse** s-a gândit că poate să facă o treabă mai bună decât cei de la Interplay, așa că a realizat o versiune mai reușită a jocului *Star Trek: The Next Generation*, o versiune foarte reușită, pe care sunt sigur că o veți aprecia atât datorită graficii impecabile cât și datorită acțiunii jocului. Și, că tot vorbim de acțiune, haideți să vă spun vreo două vorbe despre aceasta. Jocul începe cu un atentat la viața și „sănătatea” conducătorului imperiului Klingonian, pe numele lui Goworn. Așa că tu, ca nou membru al găzii personale a lui Goworn, așa numita *Honor Guard*, trebuie să descoperi ce minți criminale se află în spatele acestei încercări de asasinat „and kill them”. Jocul te poartă în 19 misiuni dispuse pe 26 de nivele și împărțite în 7 luni. Acestea includ lupte și misiuni în: *Klingon Bird of Prey*, *Rure Penthe Prison*, *Tong Vey Klingon City* și multe altele.

KHG, o aventură ce nu trebuie ratată!

Cei de la **MicroProse** au muncit mult pentru ca acest joc să fie cât mai reușit, astfel că mai multe voci din joc aparțin unor staruri TV care au jucat sau joacă în *Star Trek*: Tony Todd-Capt. Kurn, Robert O'Reilly-Goworn, Barbara March-Lursa și Gwyneth Walsh-B'Etor. Lumea jocului este populată de peste 20 de popoare și creaturi, incluzând Andorans, Lethians, Nausicans, *Battle Droids* și bineînțeles Klingonienii din diferite case. Din nici un shooter adevărat nu poate lipsi un arsenal de arme, iar *Klingon Honor Guard* nu duce lipsă de așa ceva. Patru dintre tipurile de arme le-am întâlnit și în *Star Trek: The Next Generation*, iar alte șase tipuri de gun-uri au fost create special pentru acest joc. La început primești o armă numită D'k Thag, un fel de pumnal cu care trebuie să tai tot ce întâlnești în cale sau poți să-l arunci înspre dușmani, iar dacă ratezi, acesta se va înfige în pereți sau podele.

Pe parcursul jocului vei găsi și alte tipuri de arme care mai de care mai tari care te vor ajuta foarte mult în lupta ta de desecspirare a asasinilor. Există trei variante de armor care te vor proteja, reducând damage-ul pe care îl încasezi și te vor ajuta să supraviețuiești în medii ostile. *Combat Coggles* îți oferă protecție împotriva grenadelor și te ajută să vezi în întuneric. O centură antigrațională te va ajuta să zbori pentru un scurt timp, iar niște *Magnetic boots* îți vor ține picioarele pe pământ în acele zone de zero-G unde este foarte important să fii cu „picioarele pe pământ”. *Klingon Honor Guard* este un adevărat shooter în 3D în care veți găsi multă violență, sânge, cadavre, bucăți de cadavre și multă acțiune, așa cum le place iubitorilor de senzații tari. **MicroProse** speră că acest joc se va diferenția de celelalte shootere prin personalitatea, acțiunea și prin mediul futurist tip *Star Trek* în care se petrece acțiunea.

Și nu uita că...

S-ar putea ca acțiunea jocului să te fure pe parcurs și să uiti care este misiunea ta: Bă' fraților, trebuie să găsești „cremenalii” și să-i uicideți! Nivelele jocului se potrivesc perfect în acțiunea jocului și includ lupte plasate în diferite medii care mai de care mai grele. Bineînțeles, din nici un shooter 3D adevărat nu poate lipsi opțiunea de multiplayer care face jocul mult mai interesant. De-a lungul jocului vă veți întâlni cu diferite personaje din *Star Trek* care vă vor ajuta sau împiedica să vă realizați misiunile. Va trebui să adunați informații și dovezi, cercetând cu atenție împrejurimile, ceea ce



Bach High Assault Disruptor

Prima utilizare: rază de energie;
A doua utilizare: dezintegrare;
Pentru o putere de distrugere mare și precizie în lichidarea dușmanilor, ai nevoie de o astfel de armă, care sunt siguri să va potoli setea de sânge și distrugere. Această armă este atât de puternică încât pur și simplu va dezintegra orice înțâcă vie ochi. Cea de-a doua utilizare consumă o cantitate mult mai mare decât prima, de aceea este bine să aștepți o dată.



The Ding-Pach

Prima utilizare: disc de foc;
A doua utilizare: disc exploziv;
Este o armă unică tip bumerang, ceva mai greu de mănuit, ce trage cu discuri ascuțite brici, care se învârt în aer și lovesc tot ce întâlnesc în cale, după care se întorc la tine, ca un copil cuminte. Există însă și posibilitatea de a exploda discul în timp ce zboară, ceea ce poate fi devastator pentru inamicul tău.



Grenade Launcher

Prima utilizare: grenadă cu trilițiu;
A doua utilizare: grenadă explozivă;
Este prima armă din seria „big guns” și așa cum spune și numele este vorba de un aruncător de grenade, care poate trage cu Trilițiu Grenades sau Flash Grenades. Ambele sunt la fel de distrugătoare însă cea de-a doua este mult mai distructivă. Astfel o dată ce ai tras este lansată o grenadă care va produce un mare damage în rândul inamicilor tăi.



The Sith War Blaster

Prima utilizare: rază laser;
A doua utilizare: descărcarea întregii energii într-o singură undă devastatoare;
Este probabil cea mai cunoscută și cea mai avantajoasă armă a acestui joc. Un prim mod de a trage cu această armă este acela în care se trage câte o rază de plasmă destul de puternică, iar cel de-al doilea mod este acela în care întregul rezervor de plasmă este descărcat cauzând distrugerii majore.



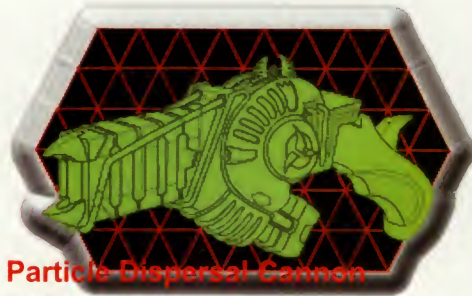
Bat'leth

Prima utilizare: înjunghiere;
A doua utilizare: aruncare;
O armă care am mai întâlnit-o și în Star Trek, cu care nu poți face prea mare lucru dar care e bună în lipsă de altceva. Foarte eficientă în lupta de aproape poate deveni o armă mortală în mâna unui bun mănunchi și are o bună precizie atunci când este aruncată.



D'k Taag

Prima utilizare: înjunghiere;
A doua utilizare: aruncare;
Arma pe care o primești la început. Este un fel de pumnal cu care trebuie să tai tot ce întâlnești în cale sau poți să-l arunci înspere dușmani, iar dacă te ratezi, acesta se va înfige în pereți sau podele.



Particle Dispersal Cannon

Prima utilizare: explozie de energie;
A doua utilizare: vârtaj;
Această super-armă este impresionant de puternică și are ca prim mod de tragere puternicul Energy Blast care practic distruge orice lovește. O mică grenadă este proiectată în afară, lovește pământul și după un timp începe să se ridice încet în aer și să se învârtă, după care explodează făcând puțină curățenie.



Trilițiu Rocket Launcher

Prima utilizare: rachetă cu trilițiu;
A doua utilizare: rachetă Hunter-Killer;
O armă foarte puternică și ceva mai precisă decât precedentă. Ca o particularitate a acestei arme, în cea de-a doua utilizare se lansează o rachetă Hunter-Killer care este dotată cu un sistem de ghidare și țintire, și care va căuta singură dușmanii pentru a îi distruge.



Înseamnă că posesia unei inteligențe strălucite poate fi de un real folos. Dar nici partea de „killing, destroying, burning, crushing, murdering” nu a fost neglijată. Gamerul se va bucura de spectacolul sângeros al distrugerii soldaților inamici. Este cu adevărat bestial jocul acesta, multe reviste de specialitate de prin Occident apreciindu-l ca fiind unul dintre cele mai bune shootere de până acum. În comparație cu Star Trek, grafica este vizibil îmbunătățită, gama de culori fiind mult mai largă, iar personajele și obiectele din joc având o renderizare net superioară. Totuși, dacă nu aveți o placă 3D, nu vă grăbiți să vă dați cu părerea în privința graficii, de la imaginea oferită de o placă grafică normală până la cea oferită de o placă 3Dx fiind o diferență ca între cer și pământ. Iată că am ajuns și la partea cu „gălăgia”.

Redarea sonoră nu a înșelat așteptările, sunetele fiind destul de realiste, așa că jocul nu prea va atrage critici la acest capitol. Bineînțeles că există și muzică! În orice caz, este un joc care NU TREBUIE să lipsească din biblioteca unui gamer care se respectă. Jocul a apărut, așa că faceți ceva, nu mai stați pe gânduri, nu știți ce pierdeți...

Wild Snake

LEVEL DATA

Producător: MicroProse
Distribuitor: MicroProse
Hardware: Pentium 133,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA **93**

REVIEW LEVEL NCAA FOOTBALL 99

ncaa football '99

Salut bărbaților! Cum stați cu mușchii? Bine sper. De ce? Pentru că în jocul pe care am să îl prezint în continuare o să aveți nevoie din plin de ei.



Așadar iubitori de fotbal american a sosit și vremea voastră. Ce să-i faci, asta este. Se pare că acest sport nu este prea iubit la noi în țară, însă iubitorii rugby-ului vor aprecia acest simulator la adevărată lui valoare. Dar eu sunt convins că marea majoritate a gamerilor vor găsi acest joc destul de atrăgător deoarece ceea ce iese din mâna meseriașilor de la EA Sports nu poate fi decât foarte bine realizat din toate punctele de vedere. Pentru început dragii mei, vă pot spune că *NCAA Football 99* nu este prea diferit de versiunea de anul trecut. Oricum, are același aer de fotbal american la nivel de colegiu, cu mulțimi zgomotoase, animatoare și cântece de încurajare. Regulile sunt cam aceleași ca la rugby, cu excepția pasesi înainte și a jocului care este lăsat destul de liber de către arbitru. Normal nu? Doar ați văzut cât de bine sunt echipați jucătorii cu mușchi și căști de protecție. Trebuie doar să-ți alegi o tactică care să dea roade și care să-ți surprindă adversarii. Poți alege să joci un singur joc, așa de încălzire, și să te familiarizezi cu jocul, după care îți alegi unul dintre cele 40 de „great games”. Dar adevăratul fun îl reprezintă modul dynasty, în care îți alegi echipa școlii favorite cu care să câștigi un sezon sau chiar mai

multe. Primul lucru pe care am vrut să-l verific și care mi-a plăcut a fost lista cu jucători. Spre surprinderea mea am aflat că nu au fost folosite numele reale ale sportivilor, așa că realizatorii jocului au fost nevoiți să creeze altele bazate pe cele reale. În schimb, s-a încercat să se imite, în cel mai mic detaliu, anumite caracteristici și calități ale jucătorilor, de la numărul de pe tricou până la înălțime, greutate, viteză, agilitate și multe altele. Chiar dacă sunteți fani ai versiunii de anul trecut și anume *NCAA Football 99*, probabil că veți fi puțin dezamăgiți anul acesta. Sunt multe lucruri bune de spus în privința acestui joc dar (pentru că întotdeauna există un dar), sunt și ceva lucruri mai puțin bune care pot fi subliniate. Însă dragii mei, dacă chiar aveți chef să jucați un simulator de college football, nu aveți decât o singură soluție: *NCAA Football 99*. De ce? Pentru că este singurul.

NCAA Football 99 – singurul, dar nu cel mai bun!!!

Și acum să vă spun câteva lucruri despre fanii fotbalului american pe PC. Unora dintre ei nu le plac decât simulatoarele pentru profesioniști, cum ar fi simulatoarele de NFL, iar alții sunt destul de mulțumiți cu simulatoarele acestui fotbal la nivel

de colegiu. Însă sunt sigur că această versiune, prelucrată și îmbunătățită, vă va mulțumi. De ce spun asta? Pentru că acum ai posibilitatea să îți alegi echipa favorită din mai multe centre universitare de pe teritoriul U.S.A și să-ți antrenezi echipa, dar mai ales să o modelezi după cum vor mușchii tăi. Pentru că EA Sports deține drepturile în privința tuturor regulilor și modificărilor din jocul cu balon oval, veți putea vedea cum funcționează noul sistem Bowl Championship Series (BCS) și da, există și Rose Bowl. Înainte de a începe să discutăm despre



Dynasty mode, haideți să vă mai spun câte ceva despre alte aspecte ale jocului. În primul rând, există 112 echipe universitare care se vor întrec pe 123 de stadioane autentice. Înainte de a începe să discutăm despre noua inovație a celor de la EA Sports, Dynasty mode, haideți să mai vorbim puțin despre alte aspecte ale acestui joc. În primul rând, sunt 112 de echipe universitare, iar acestea se vor întrec pe 123 de stadioane autentice. Există de asemenea 80 de echipe clasate ca „best of the best”, din istoria întrecerilor universitare. Jocul a fost cu mult îmbunătățit în ceea ce privește AI-ul, care este mult mai competitiv.

Pentru a nu scăpa nimic din acțiunea de pe teren, au fost introduse opt camere de luat vederi. Mișto, nu? Sunetul este demențial. Strigăte de încurajare, cântece și multe altele răsună din boxe. Totul a fost preluat de pe marile arene americane. Spre exemplu vocea announcer-ului de pe Rose Bowl, pe numele lui Chuck White, a fost introdusă în joc cu peste 700 de cuvinte în vocabular. Ce, nu e tare să auzi mulțimea care strigă cu ardoare „Go Big Red!”, în timp ce comentatorul te informează cu detalii despre meci? Pariez că da. După părerea mea, cred că un adevărat simulator de fotbal trebuie să aibă un editor de joc.

Ca o adăugare, mai cred că este important să aibă o interfață care să-ți permită să modifice controlul în orice moment din timpul jocului și, bineînțeles, există întotdeauna loc și pentru un AI care să-ți dea bătăi de cap. Mai mult ca sigur, veți juca NCAA Football 99, over and over again. Dar nu uitați regula de aur a jocurilor universitare:



important este să participi, nu să câștigi. Dynasty Mode – a trade mark? Da, bineînțeles, și permite utilizatorului să joace pe parcursul mai multor sezoane, timp în care îți poți modifica echipa, prin plecarea sau venirea altor jucători. Acesta a fost puțin mai mult prelucrat față de NCAA 98 și anume: multiplayer; coach mode (aici trebuie să te ridici la așteptările conducerii colegiului altfel poți fi concediat); conducerea echipei mai mulți ani, cca 25 de ani; tactică de joc; liste cu jucători din care îi poți alege pe cei care îi dorești.

În încheiere...

Ca orice alte simulatoare sportive de la EA Sports, acesta este un adevărat joc de întrecere. Pentru a-l juca, te folosești din plin de 10 butoane ale tastaturii. Jocul de pase este foarte bine implementat însă mai greu de stăpânit, dar cei cât de cât inițiați într-ale jocurilor de acest gen se vor descurca. Poți arunca mingea din alergare și mai poți controla viteza și tăria paselor tale. Pentru a te încurca și ameți, calculatorul va pasa foarte mult și des, chiar și cu echipe care în realitate nu sunt recunoscute pentru un astfel de stil de joc. Se pare că și defensiva adversă este foarte rapidă în eliminarea eventualilor primitivi ai mingii în terenul lor. Ceea ce lipsea în versiunea anterioară și se regăsește în NCAA Football 99 este acceleratorul 3D. Grafica în 3D este în mod sigur o îmbunătățire majoră. Acest lucru poate fi observat și la modul cum au fost realizați atât jucătorii cât și arenele sportive pe care se desfășoară meciurile. Cum simulatoarele sportive din ultima vreme cam seamănă unul cu celălalt, EA Sports s-a gândit să creeze ceva unic, și în mare parte a reușit prin NCAA Football 99. A reușit atât în privința graficii, sunetului și AI-ului cât și în privința simulării în sine.

Așadar, dragi gameri, cam atât despre NCAA 99. Sper că am reușit să vă spun în mare câte ceva despre această nouă realizare a celor de la EA Sports. Însă pentru a vă forma o părere bine întemeiată asupra acestui joc, este neapărat nevoie să-l jucați. Deci, let's do it!!!

Wild Snake



LEVEL DATA

Producător: EA Sports
Distribuitor: EA Sports
Ofertant: Best Computers
Tel: 01/3102832
Hardware: Pentium 166,
16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 89

IAF

ISRAELI AIR FORCE

Simulator de zbor...3D...acțiune în albastrul de oțel al cerului cu cea mai mare viteză și la cel mai înalt grad. Un flight-sim ce nu trebuie să lipsească gamerilor adevărați.

Chiar dacă piața jocurilor a fost asaltată de foarte multe simulatoare de zbor care mai de care mai sofisticate și mai complexe, acest lucru nu înseamnă că *Israeli Air Force* nu este un flight-simulator care nu merită jucat, ci dimpotrivă. Chestia asta cu saturarea pieței este ceva normal deoarece în general oamenii sunt atrași de aceste „jucării” ce zboară cu viteze supersonice, dar mai ales sunt atrași de aventură și pericol. Așadar celor care nu au posibilitatea sau nu au curajul să zboare cu un astfel de vultur, nu le-a mai rămas decât o singură variantă: simulatorul de zbor pe calculator.

Încă de la lansarea pe piață a lui F15, Jane's Combat Simulation s-a dovedit a fi un reabil creator de simulatoare de zbor. Faptul că acest joc a fost apreciat de gamerii fani ai acestui gen de joc, i-au determinat să-și continue treaba lansând în toamna acestui an un nou flight-sim, pe numele lui *Israeli Air Force*. De ce forțele aeriene din Israel? Deoarece cei de la Jane's s-au gândit că e timpul unei schimbări (foarte multe simulatoare cu U.S. Air Force) și datorită faptului că armata israeliană a fost foarte mult mediatizată pe parcursul ultimilor ani. Zis și făcut. Astfel, cei de la Jane's Combat Simulation au semnat un contract cu

Pixel Multimedia din Israel pentru a avea dreptul de a simula 7 din aparatele de zbor ale armatei israeliene.

Amănunte și detalii

Așadar, lată că „v-am dus cu vorba” până la momentul unde vroiam de fapt să ajung, *Israeli Air Force*. Dintre cele șapte avioane de care vă spuneam mai înainte, fac parte: F-4, F-4 2000 (o versiune îmbunătățită a lui Phantom),

F-15 A&C, F-16, Lavi, Kfir și Mirage III. IAF conține 42 de misiuni preluate din campaniile armatei israelite, ceea ce accentuează caracterul de real-time al jocului. Scopul fiecărei misiuni este desigur acela de a distruge cât mai mult. Grafica jocului este extraordinară și bineînțeles 3D. Problema este că îți trebuie un sistem mai performant, altfel imaginea este lentă. Jocul este destul de bine realizat. Meniul principal vă oferă mai multe selecții printre care: Training (11 misiuni cuprinzând decolări, aterizări și diferite manevre), Campaign (câteva campanii militare dintre care unele inspirate din istoria recentă a armatei israeliene sau altele care au loc în viitor), Scramble (câteva lupte scurte), Multi-player, Mission Creator (în caz că nu sunteți mulțumiți de misiunile date de calculator), Jane's Reference Guide, Pilot Records și Preferences. Dacă credeți că ați băgat destul de





multe la cap din „manualul pilotului de supersonic” și misiunile de antrenament, puteți să vă angajați într-o campanie în cele mai fierbinți zone de pe glob din ultimii ani. Gămerii vor observa cu siguranță îmbunătățirile aduse controlului dar și dotării avioanelor în comparație cu celelalte simulatoare de

de joc și o grafică îmbunătățită care include mai ales detaliile terestre. Campaniile militare de care vă spuneam mai sus sunt foarte variate, având loc atât în trecut cât și în prezent. Există trei campanii istorice simulate, printre care Războiul de șase zile (Israel împotriva Egiptului, Iordaniei și Siriei), Războiul Yom Kippur (niște conflicte armate ale Israelului cu vecinii săi prin 1973), și Lebanon War. Jocul are și opțiunea de multiplayer și chiar patru modalități de joc în această opțiune care suportă 6 jucători. Dintre acestea pot enumera Custom multiplayer mission, All Out War și altele. Aproape toate aspectele graficii și designului au fost mult îmbunătățite după bunul plac al fanilor.

În concluzie...

Ferice de voi cei care aveți joystick! Este absolut extraordinar când pui mâna pe o manetă din asta. E mult mai ușor de manevrat decât cu tastele. Mai ales când trebuie să aterizezi sau să decolezi. Din trei încercări am reușit și eu o dată. La început, până m-am obișnuit, că după aceea a mers mai bine. Cam acesta ar fi *Israeli Air Force*, unul dintre cele mai bune flight sim-uri pe care le-am jucat până acum. În *IFA*, accentul a căzut pe realizarea unor simulări cât mai reale. Tot universul virtual funcționează în virtutea legilor fizicii iar sunetele se propagă prin boxe de poștă să juri că te

afli pe câmpul de luptă. În ceea ce privește partea sonoră, totul pare OK: motoarele zumbăie, iar rachetele încântă urechile cu muzica lor aducătoare de moarte. Muzica este de nota zece însă cel care își dorește

chiar, de exemplu, modelele Alpha și Charlie ale lui F-15 pot lansa așa-zisele bombe inteligente. *IFA* este primul simulator de zbor în care ai posibilitatea să pilotezi un avion de vânătoare Lavi. Acest avion poate fi comparat cu puternicul avion american F-16, după care a fost și făcut. Structura programului acestui joc se aseamănă foarte mult cu a simulatoarelor de zbor ale U.S. Navy Fighters diferă însă acțiunea chiar dacă tot într-un cockpit de supersonic stai și te antrenezi pentru a pleca în misiuni. Acest joc aduce ca o noutate un nou sistem

o simulare cât mai apropiată de realitate o pot dezactiva. Nu încercați să criticați sau să apreciați *IFA-ul* doar citind acest articol. Pentru a-l înțelege, aprecia sau dezaproba este neapărat nevoie să îl jucați. Și totuși, întotdeauna există loc pentru mai bine. După părerea mea, s-ar fi putut lucra la arhitectura solului, iar exploziile lasă puțin de dorit.

Deocamdată cam atât despre *Israeli Air Force*. Nu ezitați, faceți rost de joc și... jucați-l. Este cu adevărat un nou LEVEL în domeniul simulatoarelor de zbor pentru PC.

Wild Snake

LEVEL DATA

Producător: Jane's Combat Simulation
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01/3102832
Hardware: Pentium 200, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA **94**



People's General

Zilele World War II se apropie de sfârșit.

Acțiunea jocului are loc la începutul secolului XXI când Națiunile Unite au declarat război Chinei care în acel moment era foarte agresivă, război care are la bază controlul Asiei de Est. Națiunile Unite sunt de fapt Statele Unite și Rusia la un loc care vor să le dea oamenilor mici și galbeni o lecție de putere, problema fiind că asiaticii, chiar dacă au o tehnologie mai slabă, sunt mai numeroși ceea ce le conferă un avantaj în acest război. *People's General* este de fapt o evoluție naturală a predecesorilor săi *Panzer General II* și seriile *Living Battlefield*, incluzând o serie de noi idei, sisteme de luptă, arme și un engine de joc care va avea un succes enorm transferând seriile vechi în epoca modernă. Toate seriile scoase de SSI sunt etichetate ca fiind foarte simple de jucat și nu necesită cunoștințe despre război și arme. *People's General* nu face excepție de la această regulă. Necesitând niște cunoștințe rudimentare despre armele moderne (tancuri, infanterie, lansatoare de rachete, elicoptere, avioane și altele de genul acestora sau care sunt în completarea lor) acest joc de strategie turn-based poate fi jucat de oricine vrea să încerce ceva nou.

Câte ceva despre joc

Ca și alte turn-based-uri create de autori, hărțile sunt o grămadă de hexagoane, dar bine colorate în culori pe 16 biți.



Unitățile sunt modelate în 3D pentru a atrage pe cei noi în acest domeniu, iar controlul jocului este relativ simplu: miști unități pe suprafața hărții în limita mișcărilor și le pui să atace inamicul, dar bineînțeles că printru toate aceste acțiuni trebuie să ne mai punem și mintea la contribuție. Pentru cei care văd pentru prima dată un turn-based am să descriu puțin mișcărilor și atacul. Mișcarea unei unități este simplă, o selectați, mișcați mouse-ul pe un hexagon unde aveți voie să mutați și printr-un simplu clic unitatea se deplasează în locul destinat, fiind gata de atac. Că am menționat și cuvântul atac să vă descriu un pic și atacul care este foarte simplu: clic pe unitatea pe care doriți să o anihilați și de rest se ocupă calculatorul (urmează un schimb de focuri între cele două unități). Totuși, trebuie avut în vedere cât de avariată este unitatea cu care atacați precum și puterea de atac a ei. Lăsând la o parte chestiile de strategie, să povestim ceva despre ceea ce ne oferă acest joc. La început ne vom izbi de niște opțiuni de selectare, vor fi nouă campanii, „numai” 34 de scenarii, de la doi la patru jucători prin LAN/Internet, precum și jocul prin e-mail (PBEM). Chiar dacă patru dintre campanii sunt de fapt niște versiuni diferite atât ca lungime cât și ca grad de dificultate ale campaniilor teatrului de Est și Vest, vor exista și trei campanii independente ca scenarii. Partea frumoasă a fiecărei campanii este că începe

cu un filmuleț scurt și drăguț, dar nu vor lipsi nici briefing-ul de început și variatele rapoarte din timpul misiunilor. Dorindu-se un joc la nivelul impus de timpurile noastre, jocul are inclus în el și un editor de scenarii care permite utilizatorului să-și creeze după bunul plac un scenariu cu unități și clădiri preferate dar cu o singură problemă: trebuie să folosești o hartă predefinită pe care veți face modificările și adăunările dorite.

Ceva nou ?

Dacă ați jucat seriile anterioare, prima întrebare care vă vine în capul vostru de gamer înrăit este : Ce naiba este nou în acest release ? Teoretic engine-ul este același dar a fost modificat pentru a arăta a eră modernă. Acum elicopterele se comportă așa cum avioanele se comportau în seriile anterioare (poate puțin mai puternice) și ai posibilitatea de a folosi punctele acumulate pentru a realiza atacuri aeriene, diferite misiuni, ajutor aerian în apărarea diferitelor obiective și chiar posibilitatea de transport aerian a trupelor terestre. Cu o capacitate de zbor îmbunătățită vor fi și unitățile de apărare aviatice, care pot realiza orice acțiune aeriană. Majoritatea unităților au posibilitatea de atac peste un anumit număr de hexagoane, iar bateriile lansatoare de rachete pot lansa aceste distrugătoare peste șase-opt hexagoane, ceea ce este foarte avantajos într-o operațiune de asediu. Unitățile pot fi ascunse sau pot fi etichetate cu numele de „unknown” pentru a realiza cu succes misiuni de distrugere a unor obiective. De asemenea, puteți obține anumite calități pentru unele unități în loc să fiți nevoiți să cumpărați unități noi pentru o anumită misiune, fapt care reduce anumite cheltuieli ce pot fi folosite în îmbunătățirea altor unități. De exemplu puteți avea un kit de trecere al unui râu pentru o unitate M1A3, adică un tanc, în loc să vă dați peste cap încercând să cumpărați o unitate care se ocupă cu construirea de poduri peste râuri. Un tutorial se găsește în acest joc precum și numeroase scenarii cu un grad de dificultate foarte slab care au unicul scop de a introduce pe noi jucători ai acestui gen de joc în minunata lume care este strategia turn-based. Cum orice nou produs are anumite cerințe referitoare la posibilitățile calculatorului nostru, nici *People's General* nu face excepție de la regula asta a jocurilor. Astfel, jocul necesită DirectX 6.0 (pe care îl veți găsi pe CD-ul din revistă) și anumite clipuri video care sunt în joc nu vor fi compatibile cu orice placă video. Scenariile și



campaniile sunt lipsite de voce așa cum am întâlnit în Panzer General II, lăsând un gol în timpul briefing-ului, fapt care îi ia din atracție. Unele campanii sunt cam dificile și necesită o bună înțelegere a sistemului care guvernează acest joc pentru a termina misiunea cât de cât cu bine.

Sfârșit

Jocurile General anterioare aveau o doză destul de mare de „puzzles” în timpul jocului, dar *People's General* reușește foarte bine să rezolve acest lucru. În loc să rezolvi puzzle-ul, simți mai puternic că ești în fruntea unei armate pe care trebuie prin strategie și multe celele cenoșii arse să ajungi să câștigi bătălia. În mare parte acest lucru se datorează unităților militare moderne pe care le ai la dispoziție, mai ales datorită modului de folosire a puterii/mobilității aeriene care îți oferă posibilitatea mutării unor unități dintr-un loc în altul foarte rapid pe cale aeriană. Chiar dacă din când în când o să vă uitați la unitatea principală și o să scoateți un „ARRRGHH” o să reușiți să vă distrați pe baza jocului, mai ales când veți conduce o armată spre victorie, victorie pe care ați câștigat-o cam greu. Fanii acestor serii nu vor fi dezamăgiți, și dacă noul și unicul subiect care a fost introdus în acest joc va da o nouă dimensiune jocurilor de război, atunci să vă așteptați la o continuare a acestui joc printr-o serie care va fi foarte lungă.



LEVEL DATA

Producător: SSI
Distribuitor: SSI
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA **89**

WING COMMANDER SECRET OPS

Acum ceva timp în urmă era lansat primul joc dintr-o serie de mare succes: Wing Commander. În sfârșit, ultima realizare a firmei Origin este pregătită pentru Review. Let's see it at work!

Pentru mulți gameri Wing Commander a reprezentat o revoluție, așa cum Tomb Raider-ul a declanșat o adevărată explozie atomică acum doi ani. Cu timpul tehnica de calcul a evoluat, la fel și jocurile. Ultima parte din uimitoarea serie Wing Commander nu are practic nici un egal. Mulți fani ai simulatoarelor de luptă în spațiu au rămas efectiv suprinși când a fost lansat pe piață Wing Commander: Secret Ops. De ce? Pentru că efectiv grafica și în general modul de realizare te lasă fără grai. Puțini sunt cei care cunosc atât de bine istoria seriei de Christopher Blair și Lance Casey, doi oameni care după părerea multora au trăit uneori în altă epocă, în care există o lume cu adevărat fascinantă. Povestea deosebită, luată parcă dintr-o carte a lui Asimov, grafica extrem de dinamică și ocazia unică de a termina inamicii este de-ajuns să te facă să devii un maniac absolut. Fiecare waypoint te aruncă într-o nouă ipostază și te aduce în mijlocul unei adevărate descărcări de adrenalină. Ultima reîncarnare a seriei Wing Commander, Secret Ops a continuat lungul drum pe direcția ideilor inovatoare, acesta fiind primul joc complet funcțional, de sine stătător, dezvoltat și oferit gratis pe Internet.

Început promițător!

Conform celor spuse de Origin, acest joc nu este altceva decât un mic dar oferit fanilor care au făcut din Wing Commander o serie de mare succes. Poate că unii vor spune că



prin acest act Origin își cere mai curând iertare, din cauza faptului că anul trecut a dat-o în bară prin lansarea jocului Wing Commander: Prophecy, care, chiar dacă a avut un succes imens, a fost amânat și răsamănat și nu se știa sigur dacă va conține o opțiune multiplayer. Astfel, mulți se vor întreba dacă Secret Ops este titlul multiplayer care le va satisface dorințele nebunești de competiție prin rețea. Totuși, Wing Commander: Secret Ops seamănă mai mult cu un fel de add-on pentru Wing Commander II, Secret Missions. Acesta din urmă era de fapt o serie de misiuni a căror acțiune se petrecea în adânc în spațiul Kiltrathi. Secret Ops urmează același model, acțiunea începând aproape imediat după ce Confederația a învins Extraterestrii. Chiar dacă este un joc de sine stătător, acesta nu este chiar atât de original în premisă sau poveste cum ați fi tentați să credeți la început. Așadar alienii au fost distruși, iar TCS: Midway este în drum spre Sol pentru a fi primită cu fanfare și festivități. În loc ca echipa ta, formată din piloții existenți în Wing Commander: Prophecy minus un Maniac, să se bucure de petrecerea dată în cinstea victoriei asupra extraterestrilor, primește misiunea de a escorta o navă-capitală. Cerberus este o navă de mare viteză care s-a aflat în dezvoltare pentru mai mult de zece ani. Nu se știe prea mult despre această capodoperă zburătoare. Tot ce se știe este că tu ești la bordul acestei nave.

Și astfel constăți în cel mai scurt timp că misiunile tale de exterminare a vietăților extraterestre este departe de a fi la final. Alienii (cred că nici până acum nu li s-a pus un nume) au făcut cumva și au ajuns în Sol, sistemul solar al Pământului, și s-au pus serios pe distrus. Esența jocului este misiunea ta de a descoperi de unde vin acești ciudați cu antenuțe, în timp ce încerci să îți îndeplinești și misiunea de a escorta noua navă-capitală. Urmărind acțiunea punct cu punct intri tot mai mult în... maro și presupun că Origin ne-a pregătit și multe alte surprize de-a lungul drumului.



Un nou gameplay?

A acțiunea acestui ultim titlu din seria Wing Commander constă totuși în ceva mai mult decât urmărirea unor waypoint-uri și contraatacuri. Astfel, Secret Ops se poate obține la ora actuală prin Internet făcând un simplu download. Versiunea full este de 112 MB sau se poate obține o versiune redusă de 60 MB.

În timp ce principala ta misiune se va desfășura în timpul jocului, multe din elementele povestirii noastre le veți putea găsi pe Internet la pagina web Wing Commander: Secret Ops (www.secretops.com). Aici gamerii vor putea citi despre diversele știri ale Confederației, să primească e-mail-uri de la membrii familiei și să acceseze diverse date referitoare la poveștile de dragoste care se mai

petrec în dimensiunea minunată în care este combinată cruditățile războiului cu fantasticul și... Iată că m-a luat valul și am uitat să vă spun că pentru a juca trebuie mai întâi să vă înregistrați.

Numai astfel veți avea acces la primele patru misiuni (în cazul în care nu dispuneți cumva de un cod să săriți peste partea cu înregistrarea). Odată ce ați terminat primul episod (constituit din cele patru misiuni), veți primi un alt cod care vă va permite download-ul celui de-al doilea

episod. Astfel, pe site-ul jocului Secret Ops veți găsi șapte episoade, ceea ce înseamnă cam 55 de misiuni. Aceste episoade nu vor fi mai mari de câțiva mega. Astfel, odată ce ați făcut download-ul principal nu mai trebuie decât „să vă relaxați” în timp ce aduceți restul de episoade.

În Secret Ops au fost incluse se pare și ceva noi arme, noi fightere, noi nave-capitale și noi inamici de distrus. În plus, gameplay-ul poate fi descris ca un mic pas înainte față de Wing Commander: Prophecy. Grafica este aceeași (superbă de altfel), iar efectele armelor pentru ambele părți, Alieni și Confederație, arată destul de frumos. Noua navă-capitală, Cerberus, este enormă și extrem de frumoasă, iar detaliile implementate sunt cele mai frumoase pe care am avut ocazia să le văd până acum. Dacă ați jucat Wing Commander:

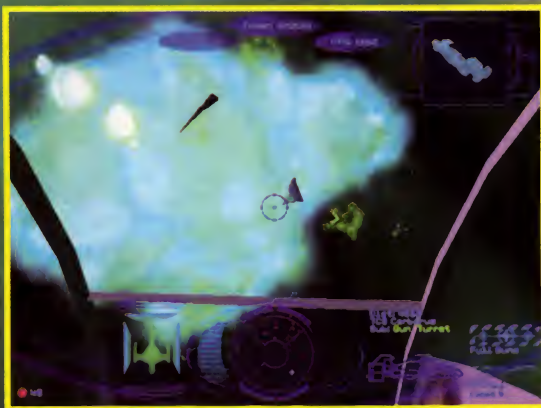


Prophecy atunci veți ști cu siguranță la ce să vă așteptați, viteza jocului fiind chiar mai mare decât în versiunea precedentă. Sigur

că sunt mulți care nu cunosc versiunile precedente, de aceea îi învît să-și arunce o privire asupra CD-ului de luna aceasta unde au ocazia de a vedea versiunea completă a ultimului titlu din seria Wing Commander.

Așadar, iubiiți levelști, avem de-a face cu un joc din ultima generație care cu siguranță vă va reține atenția pentru mult timp. Grafica superbă (condiția de bază fiind să dispuneți de o placă 3D sau 3Dfx), povestea, universul atât de detaliat și interesant realizat, asigură o viață lungă acestui titlu. So, be carefully at the Aliens and shoot the damn bastards out!

Mr. President



LEVEL DATA

Producător: Origin
Distribuitor: Origin
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA **94**

NHL 99

Simulatoare sportive peste simulatoare, dintre care cel mai tare, poate fi NHL 99, oare?



Salut „puturoșilor”! Haideți să facem puțin sport, să ne mai antrenăm puțin și să ne mai mișcăm puțin oasele – de la degete – că or fi amorțit săracele de atâtea questuri și jocuri sedentare. Ați fost vreodată la un meci de hockey? Sau mai bine spus, ați văzut vreodată un meci din NHL la TV? Ați văzut ce atmosferă? Pariez că da. Ce este NHL 99? Nimic altceva decât o continuare foarte reușită a lui NHL 98, a celor de la **EaSports**, un simulator sportiv de o foarte mare calitate. Când este vorba de simulatoare sportive meseriașii de la **EaSports** fac treabă foarte bună, iar „antecedentele” lor din trecut în acest domeniu, ne asigură că ultima lor realizare din seria NHL nu poate fi decât de o foarte bună calitate. Chiar dacă fanii simulatoarelor de hockey sunt în număr mai mic la noi în țară, sunt sigur că toți gamerii vor aprecia acest joc din toate punctele de vedere. Dar atunci când fanii hockey-ului vor să joace un simulator adevărat al acestui sport atât de iubit în Statele Unite și Canada, trebuie să-și îndrepte atenția asupra realizărilor celor de la **EaSports**. Așadar ce îmbunătățiri au adus cei de la EA odată cu NHL 99? Bineînțeles, grafica a fost îmbunătățită în comparație cu modelul '98, cu incredibile reflexii ale obiectelor și jucătorilor în gheață și cu o realizare deosebită a fețelor hockey-iștilor.

De asemenea, s-a umblat la animația din teren și mai ales la contactele dintre jucători, probabil puțin prea mult. Oricum este mișto să vezi cum un jucător este aruncat prin geamul de protecție sau cum sunt secești gagii cu croslele! Asta e, ce să-i faci, pucul e mic și se poate greși, nu-i așa???

Stânga, dreapta, șut și mulțimea e în delir!

M-am tot întrebat ce poate fi atât de spectaculos în NHL 99, încât să fie așa de lăudat. Este foarte simplu: are o grafică extraordinară și o mulțime de trăsături noi, de calitate. Se continuă în aceeași manieră cu grafică 3D. Simulatoarele NHL anterioare erau destul de greoaie. Când spun greoaie mă refer la controlul jucătorilor, dar mai ales la viteza de rulare a jocului, care la această versiune este destul de reușită. În trecut au existat plângeri și în privința AI-ului care lăsa de dorit, gamerii fiind nemulțumiți deoarece „culmea” li se părea că ies învingători cu prea mare ușurință. De data aceasta cei de la **EaSports** și-au făcut temele cum trebuie,



realizând un joc cu un AI mult mai performant și agresiv, care vă va pune reale probleme. Too strong for you?!? Ce să vă fac voi ați vrut-o. Probabil vă întrebați cum se joacă? Nu este

prea dificil. Totul e să cunoști cât de cât regulile acestui joc și cel mai important să dai goluri. Însă cel mai, cel mai important este să vă placă vouă și să nu vă plictisească. În mare parte, atmosfera este întinută de sunete reale, atât în privința deplasării jucătorilor pe gheață, cât și datorită strigătelor spectatorilor și comentatorului. Un alt lucru care mi se pare demn

de remarcat este faptul că a fost introdus un editor de „practice”, în care te poți pregăti pentru confruntări adevărate cu mari echipe din NHL. În practice mode poți încerca strategii ofensive și defensive, situații de doi contra unul sau lovitură de pedeapsă. Tot aici te poți antrena în situațiile de strângere a defensivei adverse. Unii gameri de peste graniță au afirmat faptul că există niște bug-uri în acest simulator. Acest lucru depinde de cât sunteți voi de exigenți dar mai ales de cât de buni cunoscători în acest tip de jocuri. Dar să știți că, chiar există niște probleme în privința paselor, care nu sunt prea precise și în privința afișajului scorului. Deci, dragi iubitori ai jocului cu pucul și crosa, dacă vreți să jucați un simulator adevărat al acestui sport, vă recomand *NHL 99*, singurul care va putea să vă satisfacă din toate punctele de vedere. Se poate spune că acest simulator reprezintă un nou LEVEL al versiunii precedente NHL 98.

NHL 99 – cel mai bun dintre cei mai buni!

O particularitate a acestui joc o reprezintă faptul că se joacă pe gheață, deci pe lângă faptul că trebuie să te ții pe picioare, mai trebuie și să te zbați să introduci pucul în poartă, de cât mai multe ori dacă se poate. Aici nu poți să faci scheme și driblinguri ca la fotbal, în schimb mai bagi un umăr, o crosă peste spinarea adversarilor că doar vorba aia: așa-i în hockey. Realizând faptul că îmbunătățirea AI-ului va face *NHL 99* puțin mai greu, chiar și pentru veterani, cei de la *EaSports* s-au gândit să echilibreze puțin balanța jocului, pentru a îi ajuta și pe cei mai puțin îndemânatici, adică pe beginneri. Însă hockeyul este un joc dur pentru bărbați puternici și sunt sigur că fanii acestui sport îl



vor găsi captivant și extrem de antrenant. Pentru a obține rezultate remarcabile trebuie să știi să îmbini calitățile tale de bun sportiv cu cele de bun tactician și antrenor. Da, ați auzit bine! Puteți schimba jucătorii

dacă nu vă place cum joacă. Am fost foarte surprins să aflu că acest atât de laudat joc nu poate fi jucat prin Internet însă are opțiune de multiplayer în rețea. Poate cea mai mare dezamăgire în privința acestui joc o reprezintă interfața. Încă nu am jucat versiunea de pe console a acestui joc, dar în mod sigur nu este foarte diferită de aceasta. Cred că m-am chinuit o jumătate de oră să aflu ce opțiuni să-mi

setez. Acest lucru nu mi s-a întâmplat la alte versiuni ale acestui tip de simulator. Deci, care este soluția? Dezinstalez *NHL 99* și mă întorc la *NHL 98* sau *PowerPlay*, nu-i așa? Fiecare dintre voi cred că a jucat un simulator sportiv și se descurcă cât de cât. Probabil vă și șoptiți în barbă: ce poate fi atât de greu? E adevărat, nu e prea greu. Dar țineți minte un singur lucru. Greu nu constă în controlul jucătorilor, pase și alte chichije. Sau poate că da, dar într-o foarte mică măsură. Adevărații gameri știu că nu poți câștiga dacă nu cunoști destul de bine regulile jocului sportiv simulat și dacă nu ai puțină imaginație. Deci, dragii mei, încercați să faceți rost de acest joc sau măcar de un demo și abia atunci puteți să vă formați o părere despre acest joc. Iar dacă doriți să știți mai multe nu ezitați, luați un creion și o foaie, și scrieți redacției LEVEL.

Așa că echiparea și la luptă!!!

Wild Snake



LEVEL DATA

Producător: Ea Sports
Distribuitor: Ea Sports
Ofertant: Best Computers
Tel: 01/3102832
Hardware: Pentium 133,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA

92



Ceva mai bun decât fratele lui mai mare Tycoon I, acest RTS va pune la grele încercări calitățile voastre de buni manageri într-ale transporturilor

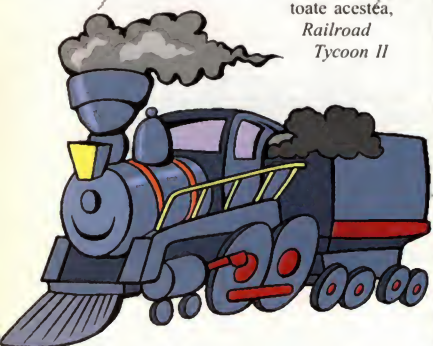
Toată ziua vă vâitați, ba că trenurile sunt murdare, ba că întârzie prea mult ori că biletele sunt prea scumpe. Ia să vă văd pe voi cum v-ați descurca dacă ați fi în pielea unui manager de căi ferate, să vedeți ce greu este! *Railroad Tycoon II* este un joc construit pe structura lui Tycoon I însă cu o grafică și un AI mult mai performante care sunt sigur că se ridică la înălțimea așteptărilor voastre. Sunt convins că gamcrii înrați după genul acesta de jocuri au petrecut multe ore în fața calculatorului bătându-și capul cu prima versiune, însă această ultimă versiune prelucrată și îmbunătățită vă va face să pierdeți ceva mai multe ore de somn și să stați în fața PC-ului chinându-vă să vă clădiți propriul „Iron Horse Empire”. La fel ca originalul, *Railroad Tycoon II* îți permite să cumperi și să vinzi acțiuni, să organizezi orare și rute de trenuri, să construiești căi ferate și gări și multe altele. Una dintre cele mai importante modificări care s-a făcut la această versiune o reprezintă grafica în 3D care sporește frumusețea jocului. În acest joc armele voastre sunt trenurile și companiile feroviare din secolul 19 și 20, companii ce sunt răspândite pe aproape toate continentele (America de Nord și de Sud, Europa, Asia și Africa).



Oare faci treabă mai bună decât Bănescu?

Bineînțeles, să fii manager nu e o treabă așa de ușoară cum pare și pe parcursul șefiei tale vei întâmpina mai multe greutăți pe care, dacă ești priceput, le poți trece. Una dintre aceste greutăți poate fi lipsa de bani, ceea ce te determină să faci împrumuturi. Dacă te afunzi în datorii pe care nu le poți onora, dobânda va crește și te va trage și mai mult în jos, iar consiliul de directori îți se va urca în cap. Rivalii tăi din afaceri abia așteaptă să greșești și să-ți faci datorii pentru a-ți cumpăra acțiunile la un preț mult mai mic decât cel real, ceea ce te va duce inevitabil la faliment. Pe lângă toate acestea,

Railroad Tycoon II



conține scenarii individuale dintre care îl poți alege pe cel care îți place cel mai mult. Fiecare scenariu va avea propriile hărți, limite de timp diferite precum și AI-uri cu personalități diferite. Și ca o completare la aceste scenarii individuale, **PopTop Software** a inclus în joc editoare de hărți și scenarii care vor da posibilitatea gamerilor să-și creeze propriile scenarii și hărți feroviare. Dar dacă nu vrei să te întreci cu AI-ul calculatorului și vrei să te „încălzești” mai întâi de unul singur? Nici o problemă, în *Tycoon II* există această posibilitate de practică și, cum spunea creatorul acestui joc, d-nul Steinmeyer: „Poți trece într-un SimCity mode and play by yourself”. La cererea fanilor, **PopTop** a introdus în





joc pe lângă opțiunea de multiplayer și posibilitatea de joc în rețea, acesta putând fi jucat de 16 gameri pe Internet și 32 pe o rețea privată. O altă modificare apărută față de prima versiune este aceea că poți investi și în alte companii feroviare cumpărând acțiuni. Acest lucru introduce o nouă tactică în joc, de aceea trebuie să știi să te descurci, deoarece atunci când acțiunile cumpărate de tine de la alte companii cresc, acțiunile companiei pe care o conduci pot scădea și te pot duce la faliment. Trebuie deci să-ți stabilești foarte clar prioritățile.

Ca un adevărat magnat al transporturilor ce ești, poți face angajări și concedieri și îți poți recompensa pe acei angajați care îți aduc câștiguri. Un bun manager trebuie să știe când să ieftinească sau să scumpească tarifele și cum să-și întrețină mașinăriile. Acum poți controla fiecare cent care iese sau intră în

contul tău și îți poți crea un program economic cât mai profitabil, care să-ți asigure profituri bune și sigure. Dacă ai căutat aceste detalii în prima versiune a acestui joc și nu le-ai găsit, nici o problemă, *Tycoon II* te va mulțumi și îți va oferi un challenge managerial la înălțimea așteptărilor tale.

Trenule, mașină mică...

Bineînțeles, *Railroad Tycoon II* este mult mai performant decât *Tycoon I*, oferind posibilitatea de a-ți da frâu liber ideilor și de a-ți pune puțin – mai mult – mîine la încercare. Fanii primei versiuni vor sesiza cu siguranță îmbunătățirile aduse și sunt siguri că le vor aprecia. Există vreo 50 de modele de locomotive și 34 de obiective industriale, spre deosebire de prima versiune în care existau 11 locomotive și 21 de obiective industriale.

Dintre obiectivele industriale pot enumera: mine de fier și cărbuni, fabrici de cherestea, fabrici de cauciucuri și altele. Chiar dacă jocul pare relativ simplu, adică cari marfă și călătorești dintr-un loc în altul, să nu gredești că e floare la ureche. Este foarte important să nu uiești să îți plătești din când în când angajații, pentru că sunt siguri că atunci când te afli în focul negocierilor cu vreun partener de afaceri, nu ai nevoie de o grevă din partea angajaților tăi. Perioada de timp din care au fost luate locomotivele și trenurile a fost mărită la 200 de ani, începând din anul 1804 când prima locomotivă cu aburi rula pe drumul de fier. Pe parcursul jocului veți putea întâlni mai multe modele de locomotive și vagoane care au apărut de-a lungul celor 200 de ani și pe care, bineînțeles, le vei exploata la maxim.

Așadar, dragii mei directorasi, aveți grijă cum vă manevrați firma că doar nu vreți să ajungeți la sapă de lemn așa cum a ajuns și CFR-ul nostru. Se pare că **PopTop** a realizat în sfârșit un RTS destul de reușit care îi mulțumește pe fanii acestui gen de jocuri. Rămâne de văzut ce parte a gamerilor și mai ales câți vor fi atrași de această continuare și vom vedea cât de bună este în comparație cu *Railroad Tycoon I*.

Wild Snake

LEVEL DATA

Producător: PopTop
Software
Distribuitor: PopTop
Software
Hardware: Pentium 133,
16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA **91**



SKULL MONKEYS

Cu toții am jucat sau măcar am văzut un joc platformă. Ce s-ar întâmpla dacă ai vedea un astfel de joc și-n secunda următoare ai răzni din adâncul ființei tale un inimitabil: „Băi, trebuie să pun mâna pe el!”.

SkullMonkeys este cea mai nouă creație a firmei **Neverhood**. Un joc în care fantasticul, irealul plutește pretutindem, fiind viu colorat și dinamic. În tot acest rai dat peste tot felul de grângurici pe care trebuie să-i distrugi în felurite moduri, tactica folosită cel mai des fiind „sari și dă cu funda” în capul adversarului”. Dar, la război pleci adesea înarmat cu un funduleț de beton care ar putea să-i bage în sperechi chiar și pe cei mai de temut dușmani ai tăi. Chiar logo-ul jocului te face să te gândești că ai de-a face cu un joc mai mult decât bizar. Este adevărat, *SkullMonkeys* trece dincolo de bariera paranormalului, situându-se undeva în zona nebuniei. Păr cine a mai pomenit gorile păroase cu față de schelet? Și nu numai acest lucru pare „excitant”, ei și multitudinea de elemente „trase de păr”. De exemplu, una dintre enigmele cu care se confruntă uneori gamerul sunt acele cazane în flăcări deasupra cărora veghează fericite creaturile amintite mai sus. Cum ori fi suportând focul și care ar fi soluția să treci de acea secvență rămâne uneori peste puterile de înțelegere ale unui muritor obișnuit.

Abatorul de gorile

Și-așa începe jocul realizat de **Neverhood** și publicat de **Dream Works Interactive**. După ce mai întâi te desfeți cu grafica, care chiar dacă este destul de drăguță, pare să vină din alt deceniu, din alte timpuri. Cu toate acestea, *SkullMonkeys* este cu siguranță jocul cu care îți poți petrece o plinșitoare după-amiază de vară. Premisa este simplă și destul de captivantă pentru copii. Tu joci rolul lui „Klayman”, un mic robotel bolnav la minte dar care printre altele mai este și al naibii de simpatie. Fi, și cum stătea Klayman acasă desfășându-se împreună cu niște prieteni la căldura unui calorifer, și se încălzea folosind mai degrabă niște material dur



(țucă, vin fierț etc.), rata că dintr-o dată aterizează o navă spațială, care după ce-l răpește pe Klayman zboară direct pe planeta Idznak. Ei, uite și explicația cum ajunge eroul nostru pe tărâmurile pe care domnește legea acelor gorile drăgălate cu fețe de schelet.

Totuși, pe planeta Idznak mai există și o serie de mamute deștepte. Acestea din urmă au trimis după tine pentru a le salva de la holocaustul pe care intenționează un anumit Klogg să-l provoace. Una din multe întrebări pe care probabil ca vi le puneți în acest moment este: „Who the hell is Klogg?”. Tiranul și nenorocitul ăsta e un șocat care a aterizat forțat pe planeta Idznak și care în lipsă de activitate s-a gândit că ar fi bine să joace rolul unui dictator și să pună mâna pe bietele mamute și teritoriul stăpânit de acestea. Și cum ajungi tu să-l înfrângi pe mamacul ăsta? Ați ghicit, utilizându-ți mintea de la capătul fundulețului și sărind de la nivel la nivel până ajungi la finala Klayman.

Klogg. Aici parurile pot ajunge la niște cifre exorbitante, pentru că e cunoscut că cel din urmă e și cel mai tare din tot haosul ăla. Seamăna cu un episod din *Nemuritorul* unde nenea ăla care nu moare niciodată taie capetele nenilor nemuritori răi.

Pentru a ajunge la final tot ce trebuie să faci este să fugi, să sari, să telesfi și să-ți faci drum peste 20 de luni și 100 de nivele renderizate incredibil, provocatoare și animate în mod psihotic. Cu acestea în minte îți croiești drumul printre menuri și începi jocul având în minte imaginea unui titlu în care umorul e la el acasă, fiind însoțit în același timp de niște sunete care-ți aduc aminte de vremurile copilăriei când te jucas de-a Tarzan prin grădină, luptându-te cu o mulțime de monștri și eliberându-ți rubita visurilor tale. Și este imposibil să nu constăți cu surprindere că dacă grafica mai este oarecum suportabilă, atunci jucabilitatea îți lasă în cavitatea bucală un gust oarecum aeru, ca de conecținat de lămâie. Să fie de vină tastele și mâinile mele superdixate?

Gorilele cele bune la suflet

Nu-mi pot imagina gamerul care să nu aprecieze grafica din *SkullMonkeys*. Tehnologia folosită și mai ales conceptul care stă la baza jocului este de o natură deosebită. Chiar dacă unele lu-





eruri par supărătoare la prima vedere, îți dai seama că totul face parte dintr-un univers în care fantezia este la ea acasă. Claymation este una dintre acele forme de artă bizară prin care indiferent de ceea ce se întâmplă în joc, lucrurile rămân trăznite, fresh și totul este afișat în modul acela comic. Astfel, *SkullMonkeys* rămâne unul din titlurile care se detașează de celelalte produse care apar în ultimul timp pe piață. De exemplu, caracterele petrec o mulțime de timp explodând și împrăștiindu-se pe tot ecranul. Întreaga acțiune este renderizată aproape în întregime cu efectele claymation și fiecare framă este desenată parcă de mână, având inserate niște elemente care nu se pot descrie decât cu greu.

Se pare că *Neverhood* a pus accentul pe grafică, *SkullMonkeys* fiind parcă un titlu destinat celor care pun un mare accent pe aspect. Odată cu grafica mai vin și o serie de animații și fundaluri incredibile. Toată mișcarea din joc este fluidă și frumoasă, iar background-urile sunt renderizate tridimensional și pline de contrast. Și dacă tot am ajuns la capitolul grafică, atunci hai să vorbim un pic despre întro-urii și despre scenele dintre nivele. Că să nu mai fac nici un comentariu, mă rezum la a spune că acestea sunt super-extra faine. Umorul este sec, însă suportabil. Animațiile sunt mișto și story-ul este solid. Cred că cea mai mare plăcere mi-au oferit-o aceste mici filmulete!

Să trecem acum la chestiunile care nu țin de grafică. Vă place umorul tăcănit? Vreau să spun, glume nesărate care parcă nu mai iau sfârșit sau chestii de genul: „la uite mă la ăla că i-au căzut nădragii?”. Atunci ați nimerit bine în lumea din *SkullMonkeys*. Aici veți întâlni un umor destul de ciudat. De exemplu, dacă stai mai mult timp în același loc, atunci vei avea surpriza să observi cum se scurg pantalonii de pe tine. În fine, dar nu-n cele din urmă: muzica. Este greu de spus în zilele noastre ce joc are cea mai bună muzică. Un lucru este sigur: *SkullMonkeys* are pe departe cea mai reușită coloană sonoră pe care am putut-o auzi în ultimul timp. Foarte rar muzica se repetă, iar de fiecare dată când sari la un alt nivel, alt sunet își face locul în fundal. Ritmul te ține tot timpul în priză și dacă nu ai avut ocazia de a râde de glumele din joc, atunci cu siguranță o să izbuiești în râs când o să auzi acele muzici idnzakicene.

Nu tot ce zboară se mănâncă. Chiar dacă jocul e plin de elemente multimedia realizate super, uite că mai există și ceva oi negre în toată afacerea. Un exemplu în acest sens ar fi jucabilitatea care este absolut ZERO. Sigur, pe partea de grafică și de sunet nu am

absolut nimic de comentat, însă dacă s-ar fi lăsat un pic mai mult la memorii și la comenzi, *SkullMonkeys* ar fi fost cu siguranță unul din jocurile anului.

Punctele minus nu se rezumă numai la jucabilitate. Jocurile gen Rayman în care imagina se mișcă orizontal și vertical în funcție de deplasarea personajului pe ecran sunt arhicunoscute și chiar iubite de gameri. Condiția ca un astfel de joc să



fi reușit este să nu apară erori prin care să nu poți evalua corect distanțele. Astfel, în *SkullMonkeys* ai adesea impresia că într-o anumită zonă nu pot fi efectuate salturi sau nu pot fi întreprinse anumite acțiuni - totuși de la prima încercare constai cu suprinde că aparentele înșelăci și că imposibilul este posibil. Genul acesta de bug-uri este deosebit de supărător, deoarece te derutează și la un moment dat nu mai știi încotro s-o apuci. Și tot astfel, după ce de mai multe ori îți reușese salturi care în mod normal ar trebui să fie imposibile, ajungi în anumite zone în care încerci imposibilul, rezolvarea fiind de fapt cu totul alta.

Un alt lucru enervant este faptul că nu poți salva unde crezi tu că e mai bine. Nu cred că i-ar face cuiva plăcere să treacă de câte 10 ori prin același loc, să repete la infinit o serie de acțiuni. Power-up-urile apar neregulat și adesea la locul și timpul nepotrivit. Gradele de dificultate înseamnă de fapt o reducere/inmulțire a power-up-urilor și o rezistență mai mare sau mai scăzută a inamicilor.

SkullMonkeys rămâne astfel doar la nivelul de joc care demonstrează că o grafică și un sunet absolut bestial nu rezolvă deloc problema. Este bun de jucat într-o după-amiază câteva ore - dar nimic mai mult. Cu alte cuvinte, e doar o chestiune de ore până să-ți dai seama că totmai ai achiziționat un produs care

strălucește prin formă, dar care are un fond absolut putred.

Mr. President



LEVEL DATA

Producător: Neverhood
Distribuitor: Dreamworks Interactive
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95, Playstation



NOTA 76

INDEPENDENCE WAR

În anul 1990, o companie care nu era chiar așa de mică la vremea respectivă, Origin, a lansat un joc de luptă spațială intitulat Wing Commander. Simulatoare spațiale s-au mai realizat și până în momentul respectiv, dar modul de abordare al jocului le-a dat celor de la Origin o notă de originalitate. Chiar dacă în ziua de astăzi, în momentul în care-ți așezi ochii pe Wing Commander o să ai senzația că jocul nu este totemul la nivelul standardelor actuale, trebuie să avem în vedere că în acea perioadă de timp navele și misiunile ce se găseau în acest joc făceau ca jucătorul să simtă jocul mai mult ca pe un simulator decât ca pe un joc de acțiune. Ce mai la deal la vale, acest concept de „simulating”, sentimentul de pilotare a unor nave fictive a atins niște corzi sensibile printre gamerii din toată lumea și astfel s-a născut genul de simulator spațial. Bineînțeles că de atunci au apărut tot felul de simulatoare spațiale care au încercat într-un fel sau altul să acapareze piața acestui gen de joc, iar în acest articol ne vom opri la release-ul celor de la **Partice System**, Independence War.

Ce se întâmplă în spațiu ?

Păi, jucătorii vor avea de comandat o navă de clasă Dreadnaught și vor fi în serviciul celui mai mare cartier general din spațiu, Commonwealth Navy. Ce are deosebit această navă față de celelalte nave principale întâlnite în simulatoarele spațiale, este faptul că are 162 de metri lungime și cam 65 000 tone. Fiind așa de imensă, apare problema câți oameni vor intra în componența echipajului. Ei bine, vor fi cam 44 de oameni care vor respira aerul din interiorul acestei nave și vor conduce nava prin spațiu și prin bălăile ce vor avea loc. Pentru a fi mai interesant, nu vom fi numai în pielea comandantului care dă ordine în stânga și în dreapta ci vom avea controlul a patru oameni de bază de pe



navă. Deci vom avea posibilitatea să sărim de la comandat la cel ce se ocupă de navigarea navei, la cel care comandă armele și, bineînțeles la cei ce se ocupă ca nava să funcționeze perfect, adică la inginerii navei. Bineînțeles că timpul pe care îl vom petrece în fața jocului va fi mai mult la pupitrul de navigație și în sala armelor, deoarece aceste două puncte de control sunt mai importante în funcționarea cât mai eficientă a navei. Cabina de comandă este mai mult pentru briefing și activitatea ei se oprește după ce ne-a umplut capul cu tot ce trebuie să facem și ce nu trebuie să facem în misiunea respectivă, iar cabina inginerilor este cam dezamăgitoare, în ciuda faptului că este mai detaliată și oferă un nivel mai mare de control asupra reparațiilor decât în celelalte jocuri de acest gen. Jocul are o viteză destul de mare și nu prea mai avem timp să sărim în cabina inginerilor pentru a face reparațiile de rigoare, iar inginerii din echipă se descurcă binisor și singuri, asigurând o bună manevrare a priorităților, într-un cuvânt vă puteți baza pe ei. Sala de navigare este singura sală care are un ecran (ceva în genul filmului Star Trek) fiind extrem de accesibilă și ajutătoare în manevrele pe care le veți întreprinde când nu luptați cu un adversar. Dorindu-se realizarea unui efect cât mai realist care să dea senzația pe care un pilot de navă de dimensiunile și condițiile pe care jocul le impune ar trebui să le simtă, jocul are la baza lui fizica Newtoniană. Astfel, nava are atașate niște jeturi laterale care sunt un mod de asistare a zborului și ajută ca nava să păstreze cursul impus de pilot. Cu acest mod activat să nu vă așteptați cumva ca imensa Dreadnaught să facă o întoarcere de 180 de grade într-o fracțiune de secundă. Un mod de navigare mai provocator este modul în care scoateți acest ajutor dat de pilotul automat cu modul asistat al jeturilor exterioare și încercați să manevrați manual aceste jeturi. Acest lucru v-ar ajuta în unele strategii de fentare a unor proiectile care v-ar fi destinate și în unele atacuri pe care le veți efectua, singura problemă ar fi greutatea menținerii navei în acest mod (deci



faceți niște manevre manual după care treceți rapid pe modul asistat câștigând timp pentru a vă gândi la eventualele manevre de atac sau de apărare în funcție de moment). Chiar dacă interfața sistemului de navigare pare mai accesibilă și mai ușor de manevrat, nu vă lăsați păcăliți să faceți toată misiunea din această sală, chiar dacă aveți și control la arme; din sala armelor veți avea un efect mult mai precis asupra ținelor. În sala armelor, pe fereastra principală veți găsi un mic monitor care vă va oferi un ajutor în luptă, reușind să țină ținta în mijlocul lui. Este destul de greu de realizat, dar odată înțeles sistemul lui de funcționare va fi un ajutor neprețuit în lupta cu alte nave, reușind chiar să controleze foarte bine și armele amplasate în spatele navei.

Nu numai simulare!

Cel mai surprinzător lucru este că, deși jocul este axat pe simulare, lucru foarte bine realizat, el nu fură nimic din povestea care stă la baza fiecărei misiuni. La începutul jocului ne vom izbi de un filmuleț mai mult decât superb (cam 14 minute) care ne pregătește sufleteste printr-o complexă și interesantă poveste, prin prezentarea misiunilor care vor exista în joc.

Este clar că o gândire avansată a stat la baza creării misiunilor care sunt mai mult decât genul „patrule pe o anumită



suprafață și câțiva inamici pe ici și colo”care au stat la baza acestui gen de joc. Misiuni de salvare în terenuri periculoase, participări la blocate masive împreună cu alte nave, investigații asupra unor porțiuni din spațiu unde se presupune că ar avea loc anumite piraterii, repararea releelor de telecomunicații care au fost distruse sunt numai un mic exemplu din diferitele misiuni cu care vor fi însărcinați jucătorii. Misiunile sunt pe cât de interesante, pe atât de atrăgătoare la început, dar cu timpul veți observa că nu sunt chiar ușoare și vă trebuie ceva antrenament până când veți avea dexteritatea necesară stăpânirii acestui joc. O chestie urâtă în joc este că unele misiuni sunt cam lunguțe și nu știu cine este de vină că acest joc nu are opțiunea de save în timpul misiunilor. Nu trebuie însă să vă faceți probleme prea mari deoarece o pășărică mi-a spus că armele care se află pe Dreadnaught sunt net superioare față de jucăriile cu care sunt înarmate navele inamice, într-un cuvânt, dacă vă jucați cărțile cum trebuie, nu o să aveți probleme cu acest joc. Cu o grafică bestială, un engine superb și o poveste care îți taie răsuflarea, veți avea un joc perfect de simulare spațială care vă face să trăiți sentimente mai reale decât Piccard în serialul de succes Star Trek.

Nykt

LEVEL DATA

Producător: Particle System
Distribuitor:
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

NOTA **87**

Review Special



LEVEL

Interplay™



De data aceasta am primit o sarcină extrem de ușoară. Să vă prezint producătorul și distribuitorul de entertainment soft Interplay Production. De parcă ar mai fi nevoie!

Ca orice firmă de succes, are în spate un om de afaceri deosebit de important, în acest caz fiind vorba de Brian Fargo. Numele de Fargo vă spune ceva? Brian Fargo este unul din descendenții lui William George Fargo, de la Wells Fargo și American Express. Acum cred că v-ați dat seama cam ce resurse a avut la dispoziție Brian Fargo atunci când a fondat **Interplay Production**, al cărei președinte este și în prezent. Ambii Fargo sunt cunoscuți pentru succesul enorm pe care l-au avut în afaceri, primul în domeniul finanțelor, iar ultimul, Brian, în vârstă de 35 de ani, în domeniul soft-ului interactiv. Brian și-a petrecut cea mai mare parte a copilăriei în Whittier și Newport Beach unde, în perioada de liceu, a și fost atins de virusul calculatoarelor. După ce a absolvit liceul Corona del Mar și a studiat un an la Orange Coast College, Brian s-a dedicat în întregime producerii de entertainment soft. În 1983, la 21 de ani, deținea deja două companii, când a fondat-o pe cea de-a treia și cea mai de succes, **Interplay Production**. El a achiziționat un studio și a strâns o mână de

profesioniști cu care a început să producă soft. La scurt timp după aceea au lansat pe piață primul lor CD. În mai puțin de un deceniu, Brian a reușit să facă din **Interplay Production** unul dintre cei mai de seamă producători și distribuitori din industria jocurilor pe PC, atât în SUA cât și peste hotare. Văzând că treaba merge, și încă foarte bine, la începutul anului 1994 Fargo și-a extins compania cu un nou departament VR Sports și a cumpărat Shiny Entertainment. În schimb, a cedat o mică parte din acțiunile **Interplay Production** gigantului din lumea entertainment-ului, Universal Studios. Fargo și echipa sa – în jur de 530 de programatori fanatici – vor lansa nu mai puțin de 30 de jocuri anul acesta. De asemenea, de-a lungul anului 1997, în cadrul **Interplay** au avut loc restructurări masive, compania fiind împărțită



în cinci divizii mai mici, fiecare dintre ele concentrându-și eforturile pe un anumit gen de jocuri.

Divisions & Subsidiaries:

Formată la începutul anului 1997, **Interplay OEM, Inc.** este unul din liderii mondiali în oferta de soft educațional și de entertainment. O mică divizie a **Interplay Production**, care are singură la activ peste 300 de titluri distribuite, toate opera unor companii de vârf în domeniu. Divizia de Licesing și Merchandising oferă celor interesați o mulțime de personaje din aria vastă a **Interplay**-ului. Prin Pictures Division, **Interplay** oferă producătorilor de filme licențe asupra jocurilor distribuite de ei.

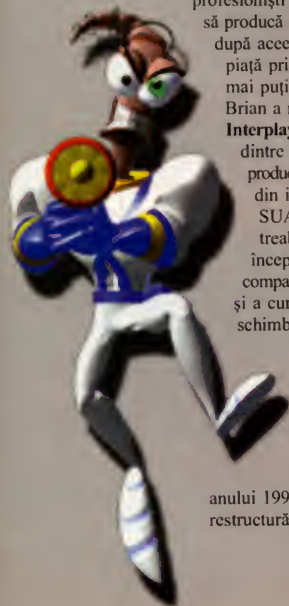
Shiny Entertainment, producătorul marelui hit comercial care a fost Earthworm Jim, a fost cumpărată de **Interplay Production** în 1995 și își are sediul în Laguna Beach, California. Shiny deține și patentul Animotion™, proces prin care personajele de desen animat sunt introduse în mediul entertainment software-ului.

Deschizându-și porțile în 1995, VR Sports produce și distribuie unele dintre cele mai bune simulatoare sportive, atât pentru PC-uri cât și pentru console. Produsele VR Sports au obținut licențele pentru ligile și jucătorii din fotbal, baseball și hochei. Black Isle este partea din **Interplay Production** dedicată în exclusivitate producerii celor mai bune RPG-uri. Pe lângă Fallout, RPG-ul anului 1997, Black Isle a participat masiv și la produsele seriei Advanced Dungeons & Dragons: Forgotten Realms.

Secția de jocuri action, Trantum, produce jocurile cele mai inovative atât pentru PC cât și pentru console, și ceea ce este poate cel mai important, pentru toate categoriile de gamers.

Flat Cat, încă o mică parte din **Interplay Production**, se ocupă în exclusivitate de jocurile de strategie. Jocurile sale sunt transpuse atât în universuri familiare, ex Star Trek, cât și în medii extreme, AI-Alien Intelligence. **Tribal Dreams** are datoria de a produce cele mai tari jocuri adventure. Formată în 1995, **Tribal Dreams** produce jocuri pentru console și PC-uri, bazate pe cele mai interesante povești și cele mai noi tehnologii. Deviza „By gamers. For Gamers” caracterizează foarte bine filozofia companiei, aceea de a oferi consumatorilor cele mai bune produse multimedia, educaționale sau distractive.

Claude



The Lost VIKINGS II - Norse by NorseWest



La prima vedere s-ar spune că Nord prin Nord-Vest este un simplu platform game, cu o acțiune destul de atrăgătoare, un simplu side-scroller mai cu moț. Dar lucrurile nu stau chiar așa...

Jocul se desfășoară într-un cadru desenat cu mult talent în 2D, iar cele trei personaje pe care le cunoașteți deja din The Lost Vikings sunt de data asta renderizate în 3D. Pentru cei care încă nu-i cunosc pe cei trei omuleți, dați-mi voie să vi-i prezint: Erik the Swift, Olaf the Stout, Balog the Fierce. Acești vikingi reprezentativi vă vor însoți într-o aventură plină de umor și de acțiune. Aceste personaje pot fi controlate de jucător la fel ca cei trei bărbați forțoși și viteji. Scopul celor trei este același de-a lungul fiecărui nivel: să iasă întregi din el. Pe drum ei vor găsi o grămadă de obiecte care le vor fi de mare ajutor. Cel mai important este să găsească în jur de trei obiecte care să-i teleporteze la nivelul următor.

O chestiune de talent

Fiecare personaj are o serie de abilități unice. Erik poate alerga foarte repede și poate sparge cu casca sa anumite ziduri. Astfel, el deschide drumul lui Olaf care poate să străbată următoarea porțiune din nivel. Olaf este mai plinuț așa din fire dar are un scut cât el de mare cu care poate să planeze și să bareze orice fel de proiectil, permițându-i lui Balog să-și folosească pumnul bionic sau săbiuța pentru a omori toți dușmanii. În timp ce controlezi un anumit personaj, celelalte vor aștepta răbdătoare pentru rândul lor la acțiune. Trebuie să se știe deci că cei trei pot lucra numai în

echipă. Cele trei personaje se pot despărți unul de altul pentru a rezolva o anumită parte din nivel și/sau pentru a ajunge într-o anumită parte din nivel unde ceilalți nu pot ajunge. La sfârșitul unui nivel se runcă fiecare cu obiectul pe care trebuia să-l găsească și, după un scurt dialog plin de umor, se teleportează la nivelul următor.

A fost odată...

Ca niciodată, un mic sat de vikingi. Acești vikingi trăiau și ei ca toate lighioanele pe acest pământ, numai că într-o noapte a apărut o mare navă extraterestră care i-a răpit pe cei trei protagoniști din sânul familiilor. Acum, cei trei au reușit să scape de pe navă, dar nu au aterizat acasă, așa că vor trebui să se întoarcă pe navă. În ajutor le vine o vrăjitoare care le spune că trebuie să găsească trei obiecte pentru a crea o poțiune prin care cei trei se pot teleporta.

In the End...

The Lost Viking II - Norse by NorseWest nu este tocmai jocul perfect. Vocile personajelor pot fi la un moment dat cam enervante. Grafica este din default 320x240, iar dacă alegem o grafică de 640x480, imaginea se dublează, dar personajele devin foarte mici și se pierde o grămadă de detalii și mișcări pe care aceștia le fac când se plictisesc, pe scurt se pierde o parte din farmecul jocului. Ce ar mai fi de reproșat este viteza de încărcare a unui nivel, dat fiind faptul că grafica nu este tocmai cine știe ce. Cu toate acestea bug-uri, jocul rămâne un clasic de neuitat, care a jucat un rol important în viața gamerilor.

Sergio

LEVEL DATA

Producător: Interplay
Productions
Distribuitor: Interplay
Productions
Hardware: Pentium 60,
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

NOTA **83**





Zbori cu un elicopter, tragi, distrugi, și te întorci plin de glorie în patria mamă.

Având în vedere că trebuie să facem un review special la o firmă ca **Interplay**-ul (care a realizat o grămadă impresionantă de jocuri), trebuie să trecem printr-o varietate de jocuri, dar doar atât cât ne permite numărul de pagini. Și pentru că unul din jocurile jucate și îndrăgite de mulți gameri este **Jungle Strike**, atunci ne vom aduce puțin aminte despre el, iar pentru cei care nu au jucat acest joc este bine să aibă în vedere articolul de față.

O continuare a războiului din Golf ?

Așa cum ne-am obișnuit, un joc care a avut succes are întotdeauna o urmare. Deci, în urma succesului dobândit de **Desert Strike** apare continuarea acțiunii tuturor timpurilor, acțiune foarte reușită în acest joc. Războiul în Golf s-a terminat, dar cum răul niciodată nu încetează, iată că o forță mult mai terifiantă și-a făcut apariția pentru a pune în pericol pacea lumii. Marele general Kilbaba, care a fost teroarea deșertului, supranumit Nebunul, a murit dar fiul lui, tânărul Kilbaba este însetat de răzbunare. Pentru a realiza o mare catastrofă și pentru a fi luat în seamă ca o amenințare serioasă, acest tânăr delictiv s-a hotărât că este mai bine pentru el dacă își va uni forțele cu un alt răufăcător care are și el aceiași dorință – să facă ca teritoriul Statelor Unite să tremure de frica lor. Acest aliat este nimeni altul decât Carlos Ortega, cel mai mare magnat al drogurilor din întreaga lume, iar celor doi le-a venit în minte să pregătească spre lansare cu destinația SUA o rachetă nucleară, racheta ce urmează a fi lansată din inima junglei stăpânite de Ortega. Astfel, cum această amenințare care plutește deasupra



Statelor Unite trebuie să fie anihilată împreună cu autorii ei, intri tu în scenă, un pilot de elicopter dotat cu tot ce trebuie pentru a kilări această amenințare.

Cam ce cuprinde jocul

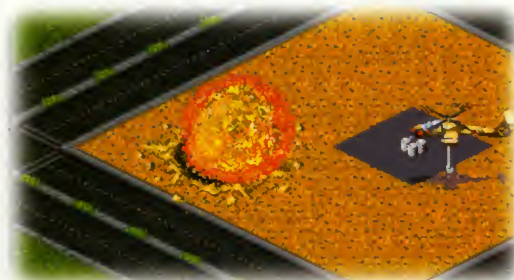
Misiunea noastră de pilot profesionist este să realizăm o serie de campanii, mai exact nouă campanii de un grad militar ridicat, pentru a strivi toate ambițiile alianței criminale. Pentru realizarea acestor campanii trebuie să avem la îndemână aparatură de ultimă oră, deci vom avea patru tipuri de elicoptere de atac. Armele din dotare sunt cele mai performante și, ca să vă demonstrez acest lucru, vă descriu câteva dintre ele: rachete „seek and destroy” pentru elicopterele inamice, arme strategice de sol, lansatoare de rachete Patriot, tancuri de atac, Humvees și multe altele. Legat de grafică vă spun doar atât: este foarte mișto și, drept dovadă imaginați-vă că are și misiuni de zbor noaptea. Pe lângă faptul că puteți avea unul dintre cei cinci co-piloți, jocul se mai poate juca și cu ajutorul unui joystick.

Nyk

LEVEL DATA

Producător: Interplay
Productions
Distribuitor: Interplay
Productions
Hardware: Pentium 60,
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

NOTA **83**



ATOMIC BOMBERMAN

Do u like Jackie Chan? Atunci imaginați-vă un joc în care există un fel de Jackie digital.

Ce are în comun numele mai sus amintit cu *Atomic Bomberman* (subiectul pe care se face diseecția creierului în acest articol)? Simplu, amândoi vin din Asia, ambii sunt scunzi, iuți și hαιοși și se bucură de o popularitate imensă. Dar mai ales: ambii dau cu inamicii de pământ de le sfărăie părul din vârful capetelor de ciudați incommensurabili. Acum ceva timp în urmă, am avut ocazia de a-l vedea la lucru pe omul cu butucu, pardon cu bombe. O bombă aci, una dincolo... poc, poc... și gata cu inamicu'. La fel și cu Jackie Chan – un cap aci, una-două-trei picioare în parte de joc un pumn sus și gata filmu'.

Interplay a stat un timp pe gânduri și s-a gândit că un fel de clonă a seriei Super Bomberman ar fi mai mult decât binevenită (au existat cinci titluri Sper Bomberman produse pentru SNES/ Super Famicom). Gameplay-ul este apropiat de cel al originalului și în general nu îți ia mai mult de cinci minute să înveți ce să faci. Să arunci bombe nu este nici o problemă, apeși doar o tastă, să culegi bonus-uri și power-up-uri – iarăși nu-i nici o problemă – cel mai dificil este să-nveți s-o tai rapid din fața puterii de foc devasatoare a bombei atomice.

Eu sunt un iradiat!

Adevărata provocare constă în a învăța folosirea diferitelor power-up-uri. Acestea din urmă dau Omului cu Bomba abilitatea de a lovi sau arunca bombe în timp ce virușii pot duce la o încetinire a mișcării, la împiedicări, bălbări sau alte disfuncții. *Atomic Bomberman* aduce o mulțime de noi și interesante power-up-uri, însă omite o serie de lucruri clasice interesante, cum ar fi kangaroos (power-up introdus în Super Bomberman 3). Acest



lucru poate că-i va dezamăgi pe unii și îi va înfuria pe extremiștii Bomberman. Poate n-o să vă vină să credeți, însă de-a lungul vremurilor s-au format o serie de grupări care discută și-acum (parc-ar face politică) care este cel mai reușit Bomberman (om cu bombe atomice).

Interplay nu a intenționat experimentarea unei jucabilități avansate. În schimb, toate eforturile au fost orientate spre o îmbunătățire a graficii și a sunetului, acestea fiind la data lansării jocului cele mai reușite. Acest lucru a reprezentat o mișcare înțeleaptă realizată de producători, fapt apreciat extrem de mult





de grupările mai sus amintite. Gamerii pot seta o mulțime de opțiuni, printre altele aflându-se aici și posibilitatea de a seta câștigarea unui meci în funcție de omoruri și match timer (de la un minut la infinitate). Oricum, nu există nici o posibilitate de a dezactiva ironiile lansate de Bomberman (Omul Radioactiv) pe durata jocului. Nu că acest din urmă lucru ar încetini jocul, însă unii tipi mai supărați (conservați sau conservatori) consideră că micul atomic n-ar trebui să spună chestii de genul: „You are a stupid man's idiot” sau „Talk to the hand.”.

Exploataând posibilitățile

Cel mai nou și mai interesant și mai cool și mai prețios și mai fercheș lucru, mi s-a părut a fi posibilitatea de a da drumul unei partide cu zece level-iști. Poate că unii gameri vor fi bucușori să afle că prin intermediul tastaturii, a unui joystick cum ar fi Gravis GriP sau a nouă gamepad-uri Side Winder conectate între ele, pot juca simultan zece persoane. Între timp, extremiștii vor scoate triluri de bucurie că pot juca prin intermediul unui modem sau a unei rețele IPX cel mult zece persoane. Oricum, jocurile multiplayer au prostul obicei de a încetini calculatoarele și poate provoca din când în când (e enervant când asemenea întâmplări devin tot mai dese) câte o moarte accidentală. O anumită companie de peste hotare a estimat că peste 65 de procente dintre toate morțile în Internet au drept cauză o supraîncălzire a serverelor, fapt ce duce la scăderea vitezei și deci a reacțiilor. Astfel, micilor iradiati – opțiunea multiplayer nu oferă întotdeauna o deosebită plăcere, mai ales când stai prost cu nervii.



Un lucru bun care apare în timpul jocurilor de rețea este abilitatea de chat (a se înțelege: a-ți răci gura de pomană, mai ales că a venit geru' acu') cu diverșii inamici (dacă mai ai timp să te gândești la un text și să-l și bați la tastatură, parcă-am fi o nouă generație de Speedy Gonzales). Ca un fel de consolare pentru cei care nu prea le au cu chestia asta și mor înainte de a arunca o bombă, **Interplay** s-a gândit la un editor de nivele rudimentar, care asigură acestui joc o viață și mai lungă.

La fel cum Jackie Chan a ajuns în cele din urmă la Hollywood, tot astfel Bomberman a făcut tranziția de la Playstation la calculator. În mod fundamental (lege nescrisă care nu prea este valabilă în țările estice, consolele existând poate doar pe la parlamentari pe-acasă), piața consolelor este diferită de cea a calculatoarelor. Astfel, *Atomic Bomberman*, un joc ce a cunoscut un succes deosebit atât în format Playstation cât și în format pentru PC, se dovedește a fi un titlu reușit. Și ca să fim sinceri, tot jocurile simple, necomplicate fac viața mai plăcută. Dacă vrei, Bomberman poate fi catalogat drept un produs de care ai nevoie atunci când vrei să te relaxezi și să mai lași la o parte munca de birou. Opțiunea multiplayer este mai mult decât binevenită, însă încetinirile care apar în timpul unor astfel de



meciuri îți lasă uneori un gust amar. Partea grafică (chiar dacă este 2D), și cea sonoră sunt deosebite și au fost catalogate la vremea lansării jocului ca fiind unele dintre cele mai reușite. Așa cum filmele cu Jackie Chan sunt pline de acțiune, de spectacol, și de umor, tot astfel *Atomic Bomberman* îți pregătește o adevărată surpriză. Și ce este cel mai plăcut: toate acțiunile sunt absolut imprevizibile. Micul omuleț atomic ar trebui să se găsească pe fiecare dintre calculatoarele gamerilor. Este absolut fascinant!

Quake, Tomb Raider sau mai știu eu ce jocuri sunt desigur produse de o calitate incontestabilă, însă o mică suștă în rețea e absolut necesară după părerea mea. Oricum, nu uitați să strângeți cât mai multe power-up-uri și să puneți bombe unde trebuie. În rest, nu trebuie să faceți altceva decât să vă mișcați rapid și să reacționați inteligent. Cam atât am avut de spus. Bye!

Mr. President

LEVEL DATA

Producător: Interplay Productions
Distribuitor: Interplay Productions
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95, Playstation

NOTA **89**

FUN STUFF

Așa... a mai trecut o lună și noi tot pe aici suntem. Hai să vedem cum stă treaba luna asta...

Odiseea lu' Twinsen

Cred că știe toată lumea, sau aproximativ toată lumea despre ce joc este vorba. Twinsen este un tip care trăiește pe planeta Twinsen. Ceea ce este mai ciudat la joc sunt personajele... ați observat probabil ce fel de fețe și forme au, ca să nu mai spun de modul în care se mișcă. Ceea ce m-a impresionat a fost modul de-a dreptul absurd prin care personajul nostru obține anumite bonificații, ca să spun așa. Săracul Twinsen trebuie să caute prin toate gunoaiele, doar, doar o găsi niște inimioare care să-i mai ridice nivelul energiei sau un trifoi cu patru foi (în gunoaie?) care reprezintă o viață. Acestea nu sunt însă cele mai importante obiecte găsite prin gunoaie, vase de flori și mai știu eu ce alt fel de plante. Se mai găsesc și poțiuni care măresc nivelul magiei dar și bani. Așa că să nu vă mai mirați dacă auziți de unele persoane care aruncă banii pe apa Sâmbetei și prin gunoaie... căci știu ei ce fac... se mai gândește și ei la niște personaje principale a unor jocuri care poate vor avea nevoie de niște bani. Acum un alt lucru mai ciudat sunt banii înșiși care nu sunt tocmai



folositori. De ce? Simplu, pentru că dacă intrăm într-un magazin din care am putea cumpăra viață și magie și căutăm puțin prin colțurile magazinului o să găsim exact ceea ce am vrea să cumpărăm... așadar nu mai trebuie să cheltui bani. Eu nu pot să înțeleg treaba asta! Păi ce se petrece aici domnule? Păi ăstea-s magazine comerciale



sau centre de binefacere? Un alt bug este modul în care a fost conceput jocul. Dacă intri într-o peșteră găsești niște lilieci, îi omori, ieși din peșteră... intri iar și liliecii sunt din nou acolo. Asta mă cam scoate din sărite... adică nu mai are nici un rost să omorăm monștrii și celelalte creaturi, mai bine ne ferim și fugim cât putem ca să ieșim din locația cu pricina... la urma urmelor când vom reveni, tot acolo ne vor aștepta. Acest bug are și o latură bună când vine vorba de bani, magie și viață. Mergem undeva, găsim o grămadă de bani, plecăm din acel loc, intrăm

în altă clădire, vorbim cu cineva (cu alte cuvinte pierdem puțin timp) și revenim în locul în care am găsit banii respectivi și TaaDaa!!! găsim iar aceeași cantitate de bani.

Una bucată idee trăsnită

Unul dintre fani noștri s-a decis să ne scrie despre o idee mai trăsnită. Cam astfel se prezintă ideea sa despre un joc. „Titlul ar fi *Onion Fighter* și ar începe cu tine în rolul de King of the Onions. Scopul ar fi de a ajunge cel mai mare și mai tare campion din grădina cu legume. Astfel va trebui să te bați cam așa ca în *Mortal Kombat* cu o serie de luptători care arată ca niște legume. S-ar crea în acest fel o serie de noi mișcări individuale (unice pentru fiecare jucător... vă dați seama ce fatalități ar fi într-un astfel de joc? De exemplu, dacă vreun luptător v-ar tăia puțin ar începe să lăcrimeze, la fel ca la curățatul capelor... logic! După ce ați învins toate legumele din grădina ați devenit marele Rege al Legumelor! Jocul ar fi urmat de un alt joc numit *Onion Fighter II*, la sfârșitul căruia vei găsi niște personalități politice pe care va trebui să le bați. Desigur, ele vor arăta ca niște cepe.”

Nota zece pentru această idee! Am râs de ne-am prăpădit! Ei





oameni buni cam așa ceva ar trebui să trimiteți voi pentru rubrica asta de Fun Stuff. Îi mulțumim de asemenea lui Stancu David din București pentru ideea sa pentru un joc. Singura problemă ar fi că ideea ta nu este trăsănită! Ai o imaginație excelentă dar nu uita că în rubrica asta tre' să râdem!!! Așa că mai pune niște sare și piper în povestea aceea și sunt sigur că va ieși așa cum trebuie.

Alte faze

Matei Răzvan Orlando a observat cu stupeoare în jocul Heretic I că unul dintre magicieni rămăsese fără chiloței! Ce ne spune Matei „Prin vacanța de vară când aveam timp să mă joc prin rețea până la 4 dimineața, jucam Heretic I. Un cooperativ. Norma, prietenul meu, vroia să-mi trimită un mesaj și s-a oprit ca să-l scrie la tastatură. Eu eram chiar în fața lui. Când mă uit mai bine la magicianul lui, ce să vezi? Nu mai avea chiloți. Bă mie mi se pare cam ciudat ca magicianii să se apuce să facă striptease! De atunci, când mă joc Heretic mă apucă râsul”. Cool, huh?!? Ce mai oameni buni punți-vă ochii la contribuție... ăă la lucru și vedeți cine și ce face prin fiecare joc. Aștept în continuare sugestiile voastre!



Acum să vă spun ce se mai întâmplă prin Need for Speed II și Speed Busters. Păi în primul rând aș vrea să știu și eu cine a plantat copacii din NFS III. Dacă mergeți cu viteză mare o să vedeți că vârfurile de brazi sunt așezate unul lângă altul de parcă ar fi un gard! Domne' câtă muncă pe omul ăla să calculeze atâtea distanțe. Așa, și polițistul ăla este cam burtos și la urma urmelor nici măcar polițist nu este pentru că eu personal am trecut cu mașina prin el și flăcăul nici măcar nu a clipit! BUG!

Ha Ha Ha! Acum să trecem puțin la Speed Busters unde cu mașinuța mea bio-atómico-super-extra tare pot trece prin o grămadă de lucruri! Cum ar fi lăzi de lemn și munți de nisip! Nu mă înțelegeți greșit! Mașina trece prin aceste lucruri fără să le distrugă sau să le împingă! Dacă te oprești la un moment dat într-o cutie de lemn poți să vezi că respectiva cutie are stopuri (cele de la mașina ta care se află în cutie). Complicat! Dar când te apuci să joci îți vine să râzi și să plângi! Să plângi pentru că jocul pe care ai dat o grămadă de bani este plin de bug-uri!

Și ceva prin jocurile de strategie

La Ages of the Empire uitasem să vă mai spun câte ceva... există niște coduri prin care ideile cele mai trăsănite ale producătorilor au luat viață în AOE! Dacă scrieți aceste coduri (vedeți DLH-ul) puteți obține catapulte care să tragă cu oameni! Da, ați citit bine, cu oameni! Este pur și simplu hilar să-i vedeți pe bieții oameni zburând nu prea mult prin aer ca superman (din cauza vântului li se vede și fundulețul!). Așa, dacă mai scrieți un cod o să trageți cu vaci! Da! Cu vacuța Milka! Să vedeți numai ce piruete faine face prin aer! Un alt cod transformă unitățile navale cele mai puternice în unități terestre. Adică cu vâsla pe uscat! Ce stupeoare pe soldații inamici să găsească în mijlocul câmpiei o ditamai navă de război! În cele din urmă ar mai fi un cod care face soldații aproape nemuritori... adică mor ceva mai greu! Dacă un soldat moare se transformă într-un călăreț și după ce moare și el se transformă într-o catapultă! Probabil este vorba de efectele exploziei de la Cernobîl asupra populației. Mă rog... Oameni buni, puneți mâna pe creioane și scrieți. Menționați pe plic pentru Fun Stuff !!!!! Nu de alta, dar primim atâtea scrisori că aș înnebuni să mă apuc să caut prin ele sugestiile pentru rubrică! Mulțam'!

Sergio



Spre o maturitate PCI

După o scurtă copilărie zbuciumată și nestandard, urmată de o adolescență galopantă și cu tendințe de apariție a unor formate și API-uri mai răspândite, iată că plăcile de sunet PCI se apropie de maturitate, ceea ce ne permite o discuție mai serioasă asupra celor mai noi astfel de dispozitive.

Cred că o bună parte a cititorilor sunt obișnuiți ca articolele de mari dimensiuni să fie dedicate unor plăci de sunet din categoriile mai înalte de prețuri, și pe deasupra cu oarecare pretenții, în special pe partea de MIDI. De obicei prezint plăci care au utilitate în facerea muzicii. Iată însă, dragi cititori, că dau curs cererilor voastre repetate, urmând ca în acest articol să conturez profilul actual al plăcii de sunet PCI „populare”, insistând pe caracteristicile cele mai noi ale plăcii de sunet pe care utilizatorul fără pretenții și nedornic de prea mare cheltuielă o va instala în sistemul său.

Genius Sound Maker 64

Plăcile de sunet Genius ne erau până de curând cunoscute ca fiind dispozitive oneste, de calitate puțin deasupra mediei, raportat la celelalte plăci de sunet din categoria celor ieftine. Dotate cu procesoare ESS sau Crystal, erau multumitoare pentru utilizatorul nepretențios.

Iată însă că, odată cu apariția noului val PCI, plăcile Genius au trebuit să facă față la rândul lor noilor pretenții pe care consumatorul le are de la o placă de sunet PCI. Mi se pare o dovadă de inteligență a celor de la KYE Systems (producătorii gamei Genius) faptul că au decis să pășească în domeniul PCI cu dreptul, construind Sound Maker 64 în jurul unui procesor audio foarte capabil – Vortex AU8820. Realizatorii acestui procesor sunt deja celebrii Aureal Semiconductor, care prezintă Vortex AU8820 ca având caracteristici impresionante.

Calitatea audio

În primul rând, calitatea audio a output-ului. Trebuie să mărturisesc faptul că am fost puternic impresionat de excelența claritate și dinamică a redării fișierelor wave și mp3. Dacă o placă de sunet din categoria de preț în care se încadrează Sound Maker 64 poate suna atât de bine și de curat, reliefând la modul HI-FI întregul spectru al frecvențelor audio, atunci avem vești bune pentru evoluția ulterioară a prețurilor plăcilor de sunet de calitate. Sub nici o formă Sound Maker 64 nu mi-a amintit de sunetul înfundat și fără pre-



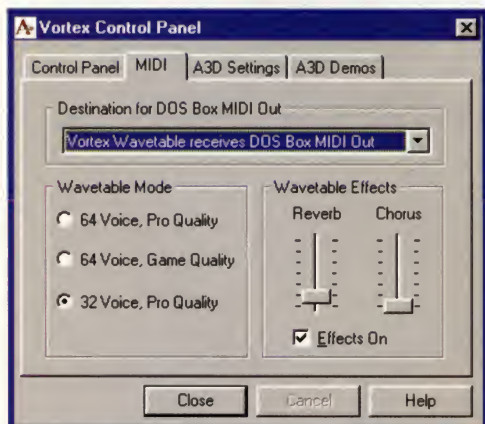
Sub aparența ei benignă, Genius Sound Maker ascunde un motor de 300 MIPS produs de Aureal Semiconductor.

zență al vechilor plăci de sunet ieftine.

Cei de la Aureal Semiconductor susțin că procesorul Vortex AU8820 este capabil de un raport semnal/zgomot al ieșirii de minim 95dB. Realitatea implementării procesorului pe o placă de sunet PCI, supusă unor influențe electromagnetice deloc de neglijat, este puțin diferită. Cu toate acestea, zgomotul de fond este foarte redus, sub acest aspect Sound Maker 64 intrând cu siguranță în categoria plăcilor de sunet cu un raport semnal/zgomot pe ieșire mai mare de 80dB (AWE64 Gold are un raport semnal/zgomot de 80dB, deci vă dați seama ce performanță atinge Sound Maker 64 în categoria sa de preț!). Acest fapt face din Sound Maker 64 o excelentă opțiune pentru cei interesați de redarea la bună calitate a fișierelor mp3. Atât direct în căști, cât și amplificat, semnalul audio provenit din mufa de Line Out a lui Sound Maker 64 s-a dovedit de o calitate supe-rioară camaradelor sale de preț, cât și vechilor plăci ISA.

Nu același lucru se poate spune în ceea ce privește intrarea de microfon a plăcii de sunet. Intrarea de microfon are o calitate mediocră, fiind și foarte zgomotoasă. Adică are exact calitatea la care te-ai gândi că este normală la o placă de sunet de preț scăzut. În plus, Sound Maker 64 nu realizează un full duplex curat. În cazul în care înregistrăm un fișier wave simultan cu rularea în fundal a altui fișier wave, rezultatul va fi un wave care conține, la volum foarte scăzut dar perfect audibil, semnalul audio al fișierului wave folosit ca fundal în timpul înregistrării. Sound Maker 64 nu este deci deloc recomandat celor care doresc un full duplex impecabil.

În schimb, atât intrarea de Line In cât și cea de CD In sunt silențioase și de bună calitate. De aceea pot spune cu tărie că Genius Sound Maker 64 este o placă de sunet bună pentru audiția muzicală de calitate, deoarece, pentru a obține rezultate superioare, ar trebui să investești cel puțin încă 50 USD (mă refer aici la Turtle Beach Montego A3Dxtream). Mai este însă un aspect care îmbunătățește calitatea audio a redării muzicii cu această surprinzătoare placă de sunet. Despre aceasta veți găsi amănunte în momentul în care voi vorbi despre aptitudinile de accelerator audio 3D ale lui Sound Maker 64.



Setarea MIDI a Genius Sound Maker 64 – număr de voci și efecte.

Implementarea MIDI

Îmi aduc aminte cu nostalgie și groază de vremurile în care o placă de sunet dotată cu un wavetable hardware de calitate medie costa aproape suta de verzișori. Sunt prețuri de mult apuse, deoarece tendința actuală este de a înzestra fiecare placă de sunet PCI cu un wavetable mai mult sau mai puțin bun, mai mult sau mai puțin hardware.

Procesorul Vortex AU8820 de pe Sound Maker 64 oferă o memorie wavetable hardware de tip General MIDI, cu o polifonie hardware de 32 de voci. Această polifonie poate fi extinsă la 64 de voci, prin adăugarea a 32 de voci sintetizate soft. Calitatea sample-urilor utilizate pentru alcătuirea acestui modul wavetable este bună, din nou surprinzătoare pentru prețul scăzut al plăcii de sunet. Totuși, nu recomand folosirea acestei plăci pentru facerea de muzică, decât în cazul în care resursele voastre financiare au un ochi vânt, un picior rupt și un ulcer gastric perforat. Există posibilitatea aplicării efectelor de reverb și chorus, dar aceasta numai global, și nu la o calitate deosebită.

Cred că putem contura în acest moment portretul robot al implementării MIDI specifice plăcilor de sunet PCI actuale, de preț mediu. Avem deci o memorie wavetable bunicică, timbrele fiind încărcate fie într-o memorie de pe placa de sunet, fie în memoria calculatorului (de cele mai multe ori; acest procedeu este posibil datorită vitezei crescute de lucru a bus-ului PCI, ceea ce a dus practic la eliminarea latenței audio a sistemului), fie în ambele memorii, pentru expansiunea polifoniei. Apoi, există două mici blocuete de efecte, de reverb, respectiv chorus. Acestea nu sunt tocmai de cea mai bună calitate, mai degrabă dând senzația de reverb sau de chorus, decât aplicând cu acuratețe aceste efecte. În plus, există posibilitatea de a modifica numai intensitatea aplicării acestor efecte, fără acces la alți parametri specifici celor două efecte acustice. Mai mult, intensitatea se poate regla numai global, asupra tuturor celor 16 canale MIDI deodată, cu ajutorul unui program utilitar care vine cu placa de sunet.

Suportul DLS

Încă un element care întregeste tabloul MIDI al acestor plăci de sunet este suportul pentru formatul DLS (DownLoadable Samples), adică pentru API-ul Direct Music/DLS Acceleration al celor de la Microsoft. Acest format se pare că ar trebui să înlocuiască fișierele wave folosite până acum ca suport al muzicii de fundal a diverselor jocuri sub Windows, cu fișiere MIDI, după obiceiul mai vechilor jocuri sub DOS. Timbrele de instrumente folosite ar urma să fie cele luate cu placa de sunet, sau cele pe care creatorii jocului le vor integra în însăși structura acestuia. Acesta este marele atu al acestui API, posibilitatea pe care o oferă producătorilor de a-și crea bănci proprii de sample-uri pe care să le încarce în memoria sistem la rularea jocului, folosindu-le apoi prin intermediul fișierelor MIDI. Două sunt avantajele semnificative ale acestui procedeu.

Ne-am obișnuit deja că în cazul marii majorități a jocurilor sub Windows să avem în meniul de opțiuni posibilitatea de a alege între două calități ale playback-ului muzicii de fundal,



Genius Sound Maker 64 oferă posibilitatea de a seta output-ul - fie în căști, fie în boxe - pentru o cit mai realistă redare a spațialității sunetului.

uneori chiar și al efectelor de sunet din joc. Adică, suntem puși a alege între un playback la o rată de eșantionare de 11 KHz sau de 22 KHz, în cel mai bun caz între 22 KHz și 44 KHz. Aceasta deoarece, în situația în care puterea de calcul a sistemului se dovedește insuficientă, scădem rata de eșantionare pentru a nu fi afectată viteza jocului propriu-zis. Scăzând rata de eșantionare, scade încărcarea pe memoria și CPU-ul sistemului, eliberându-se resurse pentru grafică și calcul.

Dacă jocul folosește o bancă de timbre pe care o încarcă în memorie, aceste timbre pot fi sample-ate la 44 KHz pe 16 biți, de unde rezultă o calitate net superioară a sunetului (fără a încălca semnificativ un RAM care azi nu trebuie să fie mai redus de 32 MB, având tendința de a fi în mod standard 64MB). Iar această calitate este obținută practic fără efort de calcul din partea CPU-ului, ce poate astfel fi integral folosit pentru logica și grafica jocului. Pentru nivele diferite ale jocului se pot încărca bănci diferite de timbre, în acord cu piesa muzicală și atmosfera specifică nivelului respectiv.

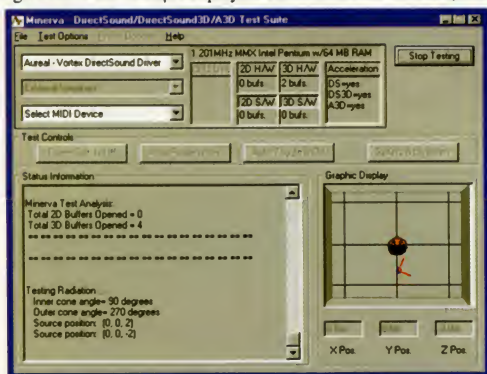
Pe lângă marele avantaj al eliberării resurselor sistemului, folosirea băncilor DLS duce indirect la scăderea dimensiunilor jocurilor, deoarece partea de fundal muzicală a unui joc actual sub Windows tinde treptat să capete dimensiuni tot mai mari.

Despre MIDI, deci, de bine

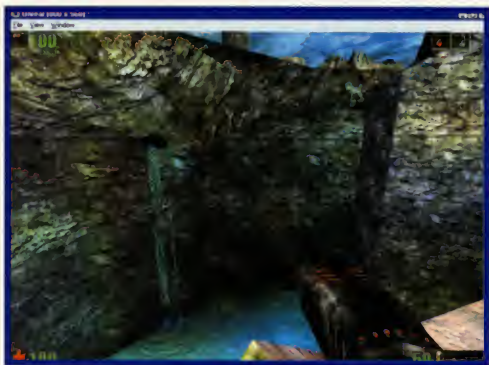
La prețuri absolut rezonabile, noile plăci de sunet PCI asigură totuși o calitate bună a sunetelor, dacă avem în vedere folosirea lor pentru jocuri. Rămâne de văzut dacă formatul DLS va prinde la producătorii de jocuri, momentan nefiind foarte răspândit. Circulă însă zvonul că acum, acum accelerarea DLS va fi generalizată. Ceea ce aștept de la această răspândire este de a duce la apariția în API-ul Direct Music a suportului pentru folosirea efectelor de reverb și chorus în alcătuirea băncilor de timbre, ba chiar la apariția unui editor de bănci de timbre de tipul Vienna Studio. Încă mai aștept ... Pentru că, în acel moment, plăcile de sunet cu suport DLS vor putea fi folosite la facerea de muzică.

Compatibilitatea DOS

Toate plăcile PCI noi se laudă cu posibilitățile pe care le oferă celor care doresc să joace și jocuri mai vechi, sub DOS. În acest scop, toți producătorii s-au dat peste cap în a realiza soluții de emulare a Sound Blaster-ului standard, fie acesta SB16 sau SB Pro. Vă pot spune că nici una din soluțiile actuale nu este 100% compatibilă sub fereastră DOS. Cele mai multe jocuri trebuie rulate în mod MS-DOS din Windows pentru a obține rezultate mulțumitoare. Iar dacă nici așa nu merg, păstrați-vă o placă ISA cu suport SB serios pentru jocurile DOS de care nu vă puteți despărți. Sau, mai bine, treceți pe Windows ... În oricare din cazuri, nu vă bazați pe plăcile PCI cu conector PC/PCI pentru compatibilitatea DOS. Există o mare probabilitate ca pe motherboard-ul sistemului



Aureal Minerva în momentul testării comportamentului plăcii de sunet la rotirea unei surse de sunet virtuale conice.



Proba de foc a acceleraturii audio 3D – realitatea virtuală. Aici, în Unreal, senzația pe care o încerci în fața acestei cascade este covârșitoare.

vostru să nu găsiți unde să împlântați cablul respectiv! Sound Maker 64 nu necesită conexiune PC/PCI.

Sound Maker 64 este compatibilă DOS în proporție de aproximativ 60%, funcționând însă ireproșabil la rularea jocurilor DOS în Windows, în mod MS-DOS. Iar pe partea de MIDI, Sound Maker 64 s-a comportat admirabil la rularea jocului meu preferat sub aspectul muzicii - Transport Tycoon. Atunci când vreau să testez un wavetable pentru a spune dacă este bun pentru jocuri, rulez acest joc și ascult fiecare piesă muzicală. În urma testării cu Transport Tycoon pot spune că Sound Maker 64 este cu siguranță o placă excelentă pentru jocuri, și sub aspectul MIDI.

Aureal 3D

Cum era și firesc, datorită dotării cu procesorul Vortex AU8820, Sound Maker 64 oferă suport total, atât hardware cât și software, tehnologii Aureal 3D. Rezultatele practice ale acestui suport sunt extraordinare, atât în ceea ce privește jocurile, cât și în audiția muzicală. Am „încercat” Sound Maker 64 cu un joc din multele care oferă suport A3D, și anume Unreal. Poziția fiecărei surse de sunet este perfect determinată în spațiu, cu toate că ieșirea audio presupune existența a numai două difuzoare, sau a unei perechi de căști. O parte din meritul acestei reușite se datorează folosirii unor foarte avansate funcții HRTF (Head Response Transfer Functions), precum și a unei TCC (Transaural Crosstalk-Cancellation) deosebit de eficace. La aceasta s’adăuga și capacitatea de simulare a efectului Doppler la un excelent nivel de acuratețe și realism. Pentru cei care nu știu, efectul Doppler se manifestă la trecerea unei surse de sunet pe lângă sau prin apropierea noastră, cu o viteză semnificativă. În timpul apropierii sursei de sunet, sunetul perceput de noi are înălțime mai mare decât cea a sunetului real emis de sursă. Din momentul trecerii sursei sunetului pe lângă noi și a îndepărtării acesteia, percepem o scădere drastică a înălțimii sunetului.

O placă de sunet obișnuită, care nu oferă un suport serios funcțiilor DirectSound 3D, nu va oferi efectul Doppler. Astfel, la trecerea unei surse de nivel de acuratețe și realism. Pentru cei care nu știu, efectul Doppler se manifestă la trecerea unei surse de sunet pe lângă sau prin apropierea noastră, cu o viteză semnificativă. În timpul apropierii sursei de sunet, sunetul perceput de noi are înălțime mai mare decât cea a sunetului real emis de sursă. Din momentul trecerii sursei sunetului pe lângă noi și a îndepărtării acesteia, percepem o scădere drastică a înălțimii sunetului.

O placă de sunet obișnuită, care nu oferă un suport serios funcțiilor DirectSound 3D, nu va oferi efectul Doppler. Astfel, la trecerea unei surse de nivel de acuratețe și realism. Pentru cei care nu știu, efectul Doppler se manifestă la trecerea unei surse de sunet pe lângă sau prin apropierea noastră, cu o viteză semnificativă. În timpul apropierii sursei de sunet, sunetul perceput de noi are înălțime mai mare decât cea a sunetului real emis de sursă. Din momentul trecerii sursei sunetului pe lângă noi și a îndepărtării acesteia, percepem o scădere drastică a înălțimii sunetului.

O placă de sunet obișnuită, care nu oferă un suport serios funcțiilor DirectSound 3D, nu va oferi efectul Doppler. Astfel, la trecerea unei surse de nivel de acuratețe și realism. Pentru cei care nu știu, efectul Doppler se manifestă la trecerea unei surse de sunet pe lângă sau prin apropierea noastră, cu o viteză semnificativă. În timpul apropierii sursei de sunet, sunetul perceput de noi are înălțime mai mare decât cea a sunetului real emis de sursă. Din momentul trecerii sursei sunetului pe lângă noi și a îndepărtării acesteia, percepem o scădere drastică a înălțimii sunetului.

Dorese să fac aici o observație importantă. Programul utilitar pentru controlul funcțiilor A3D care se instalează odată cu placa de sunet Sound Maker 64 face distincție între folosirea pentru audiție a căștilor stereo sau a două boxe audio. Aceasta deoarece parametrii funcțiilor de *crosstalk cancellation* au valori diferite în cele două situații. Important este faptul că Sound Maker 64 oferă posibilitatea de a conecta căștile direct la ieșirea de Line Out, care are o putere de 2W. Celor care nu dețin sisteme de boxe active sau de amplificare dotate cu ieșire pentru căști, această facilități le poate fi de mare folos. Pentru că efectul de spațialitate a sunetului oferă o senzație de maxim realism atunci când folosim căști.

A3D pentru audiția muzicală

Atât API-ul A3D, prin componenta sa A3D Surround, cât și hardware-ul (și mă refer aici la procesoarele Vortex produse de Aureal Semiconductor) oferă posibilitatea simulării audiției în Dolby Surround, în cazul în care sunt cuplate cu un decodor Dolby, hardware sau software. Ceea ce se poate observa la Sound Maker 64 este că realizează o foarte bună spațializare a materialului sonor muzical, chiar dacă KYE Systems nu dau nici un fel de amănunte asupra modului în care este realizat acest lucru.

Testarea unui accelerator audio 3D

Pe lângă testul practic al jucării unui titlu care oferă suport audio 3D, lucru care ne poate lămuri definitiv asupra aptitudinilor de realism ale unei plăci de sunet, mai există o modalitate de verificare. Cei de la Aureal Semiconductor au realizat Minerva, un program specializat pentru testarea plăcilor audio 3D. Utilitatea acestuia se manifestă o dată prin aceea că oferă amănunte semnificative asupra parametrilor intimi ce definesc aptitudinile unor astfel de plăci. În al doilea rând, în lipsa unui joc ce oferă suport funcțiilor audio 3D, acest program poate fi folosit la rândul său pentru testul audio practic. Mi se pare semnificativ să accentuez câteva din punctele testării cu ajutorul programului Minerva.

Un parametru foarte important, care este testat în primul rând și care caracterizează un accelerator audio 3D, este numărul de surse de sunet ce pot fi procesate 3D în timp real într-un joc. Pentru fiecare din aceste surse virtuale ce pot fi procesate, placa de sunet oferă o resursă hardware, un buffer secundar prin intermediul căruia se face transferul sunetului digitalizat către procesorul plăcii de sunet. Cu cât acest număr de resurse hardware este mai mare, cu atât este mai bine, cum este și firesc. Sound Maker 64 oferă 8 astfel de resurse hardware pentru procesare audio 3D.

Un alt parametru de asemenea important este latența audio 3D a plăcii de sunet. La un număr crescut de surse de sunet ce trebuie procesate în timp real, placa de sunet poate manifesta o latență crescută, adică o întârziere a sunetului față de manifestarea vizuală a fenomenului care l-a generat (lovirea unei bile de un perete, o împușcătură sau o explozie). Sound Maker 64 are o latență foarte redusă, practic insesizabilă.

Un alt test oarecum exotic pentru noi, cei care tocmai luăm contact cu noile concepte audio 3D, este cel al sursei de sunet conice care se rotește în jurul unei axe, în maniera în care se rotește o antenă parabolică de radar. Auditorul trebuie să poată sesiza diferențele de volum și direcție ce survin în timpul acestui test. Sound Maker 64 se comportă corect în cadrul acestui test.

Se mai testează efectul Doppler, mișcarea de rotație a sursei de sunet în jurul auditorului cât și mișcarea unei surse de sunet în sus și în jos, relativ la auditor.

Climaxul testului este atins prin rularea unei componente a Minerva numită Visual Interactive Application. În cadrul acesteia, auditorul se află pe un câmp virtual, în care pe traiectorii circulare orizontale se deplasează trei surse de sunet, fiecare emițând trei sunete diferite (automobil, elicopter, bâzâit de albină). În colțurile câmpului se află câte o sursă de sunet conică rotativă. Central, o altă sursă de sunet se deplasează pe direcție verticală. Aplicația este numită **interactivă** deoarece auditorul își poate modifica poziția virtuală, atât orizontal cât și vertical. Și în cadrul acestui test, Genius Sound Maker 64 și-a dovedit excelențele calității de accelerator audio 3D. Un punct foarte important este succesul pe

care îl înregistrează procesorul Vortex AU8820 în a oferi senzația așezării sursei de sunet deasupra sau sub auditor.

Deoarece Aureal Minerva este un program care se poate folosi pentru testarea aptitudinilor 3D ale oricărei plăci de sunet, sper ca în acest număr sau într-un număr viitor al revistei noastre să puteți găsi pe CD acest program. Totul depinde de viteza de reacție a celor de la Aureal Semiconductor în a ne oferi acordul lor în acest sens.

O victorie PCI

Indiscutabil, constatăm că Genius Sound Maker 64 este o placă de sunet foarte potrivită, atât pentru gameri, cât și pentru utilizatorul mediu de calculator. Dar ceea ce mă bucură în mod deosebit la această placă de sunet este faptul că stabilește un standard de calitate foarte ridicat, până acum de neimaginat pentru plăcile de sunet de preț scăzut. Aceasta va determina cu certitudine concurența să se străduiască mai mult, urmarea fiind, sper, generalizarea realizărilor de calitate în domeniul plăcilor de sunet așa-zis ieftine. Din acest motiv, va fi de așteptat ori o scădere a prețurilor plăcilor considerate ca din categorii superioare (dar nespecializate anume pe facerea de muzică), ori o diversificare semnificativă a funcțiilor și facilităților acestor plăci de sunet, în generațiile hardware care vor urma.

Ensoniq Audio PCI

Din aceeași clasă a plăcilor de sunet PCI populare vine și această placă de sunet construită în jurul procesorului Ensoniq ES1370 AudioPCI. Există mai multe diferențe importante între această placă și Genius Sound Maker 64.

În primul rând, Ensoniq Audio PCI are ieșire de tip Line Out dublă, o ieșire pentru o pereche de boxe pe care o vom așeza în fața noastră și o ieșire pentru o pereche de boxe de așezat în spatele nostru. Iată deci o membră a noului val de plăci cu ieșire dublă și suport pentru surround-ul în patru boxe. Ciudat este faptul că, în schimb, nu există o mufă de Line In, numai una de Mic In și, pe placă, o mufă pentru conectarea audio a CD-ROM-ului.

Tot spre deosebire de Genius Sound Maker, Ensoniq Audio PCI are ieșirile mai puțin silențioase, raportul semnal/zgomot fiind modest, specific plăcilor de sunet populare. Cum este de altfel și calitatea auditei fișierelor wave și mp3. Totuși, este de remarcă faptul duplex-ul corect al Ensoniq Audio PCI. În plus, un utilitar de configurare a Ensoniq Audio PCI permite setarea plăcii pentru audite în căști, două boxe sau patru boxe.

Am testat calitățile de accelerator audio 3D ale Ensoniq Audio PCI cu ajutorul programului Aureal Minerva. Testul a relevat performanțe medii, deoarece Ensoniq Audio PCI oferă suport numai pentru API-ul DirectSound 3D, nu și pentru A3D de la Aureal. Motiv pentru care Ensoniq Audio PCI nu a trecut



O caracteristică de luat în seamă a Ensoniq Audio PCI – posibilitatea încărcării de noi bănci de timbre în memorie.

testul de efect Doppler, cel al sursei de sunet conice și nici cel al localizării sus-jos a sursei de sunet. În jocuri, Ensoniq Audio PCI a dovedit, la fel, calități medii, dar suficient de bune pentru a fi un accelerator audio 3D de luat în seamă.

Mai ales că, pe partea de MIDI, Ensoniq Audio PCI este destul de reușită, în sensul că oferă posibilitatea încărcării unor bănci de timbre în memoria sistem și suport DLS. Ori, cele două bănci, de 2MB respectiv 4MB cu care sunt livrate placa sunt de bună calitate, lueru justificat de numele Ensoniq. În plus, pe măsură ce vor apărea bănci de timbre noi, acestea vor putea fi descărcate de pe site-ul Ensoniq și apoi încărcate în memorie. Singura mea nemulțumire este că băncile acestea au un format propriu, cu extensia .cew. Deci, dacă Ensoniq nu creează un editor de bănci .cew, utilizatorul va depinde numai de băncile produse de cei de la Ensoniq.

Partea mai nereușită a implementării MIDI este cea de efecte. Cum era și de așteptat, există cele două blochețe de reverb și chorus, dar acestea pot fi aplicate numai global pe cele 16 canale MIDI, și din păcate nu există un potențiometrul pentru reglajul intensității acestor efecte. În locul potențiometrului este un comutator care selectează între Off, On și Full. Am preferat să merg cu Off pe toată linia de efecte, și trebuie să spun că am fost impresionat de calitatea timbreelor MIDI. Pe deasupra, se poate înregistra un MIDI ca wave în condiții foarte bune, cu un foarte scăzut aport de zgomot la înregistrare.

Ensoniq Audio PCI este astfel o placă de sunet care își merită poziția de placă de nivel mediu, cu un plus pe parte de MIDI și pe faptul că oferă ieșiri pentru patru boxe.

Rămâne de văzut dacă producătorii vor introduce ca standard ieșirile pentru patru boxe sau se vor baza pe performanțele deosebite ale API-ului A3D de la Aureal Semiconductor pentru a rămâne în formula cu două boxe. Pentru că patru boxe înseamnă o cheltuială mai mare și probleme eresute de amplasare în zona din apartament alocată calculatorului. Important este faptul că am putut prezenta în acest articol câte o placă de sunet din ambele tendințe ce se instaurează în domeniul plăcilor de sunet de largă răspândire, pentru a lăsa alegerea la latitudinea voastră.

Marius Ghinea
ghinea@hotmail.com



Ensoniq Audio PCI – o placă de sunet care nu iese în evidență decât prin prezența ieșirilor pentru două perechi de boxe.

Informații:

Genius Sound Maker 64
Preț: 34 USD (fără TVA)
Ofertant: Flamingo Computers,
tel. 01- 2225041

Ensoniq Audio PCI
Preț: 29 USD (fără TVA)
Ofertant: Blue Mark,
tel. 01-2422825

Knock Off

În timp ce lumea numără ultimele zile rămase până la cedarea Hong Kong-ului către China, un mic afacerist trebuie să împiedice o conspirație care, în cazul unui succes, ar duce la o nouă eră a terorismului.



Knock Off este un action-thriller ce a adunat împreună o echipă de vis. Superstarul Jean Claude van Damme, alături de Rob Schneider (Judge Dread, Demolition Man), Lela Rochon (The Big Hit) și Paul Sorvino (William Shakespeare's Romeo & Juliet) sunt numele ce strălucesc pe afiș. Filmul a fost scris de unul dintre cei mai de succes scenariști, Steven E. de Souza, cel ce a scris și scenariile pentru *Die Hard* și *Die Hard 2*. *Knock Off* a mai adus un duo exploziv, producătorul Nansun Shi și cel mai în vogă regizor din Hong Kong, Tsui Hark care a mai regizat „A Chinese Ghost Story” și „Once Upon A Time in China”. Filmele lui Hark au folosit ca sursă de inspirație pentru alți regizori celebri precum John Woo și Ringo Lam.

Marcus Ray (Van Damme) trăiește o viață liniștită în Hong Kong lucrând ca reprezentant al firmei V SIX Jeans. În timpul bramburelii din 1997, când se făceau pregătirile pentru trecerea Hong Kong-ului la China, Ray descoperă din întâmplare o conspirație teribilă o manevră a Mafiei Rusești prin care se dorea introducerea pe piața neagră a unei tehnologii pe cât de secrete pe atât de periculoasă, microbombele. Realizând consecințele nefaste ale unei astfel de operațiuni, forțele speciale ale poliției din Hong Kong, reprezentate de Ling Ho (Carmen Lee) și locotenentul Han (Michael Wong), cercetează orice pistă care i-ar putea ajuta să oprească acest cataclism global. În același timp, Karen Leigh (Lela Rochon), vicepreședinte al departamentului de vânzări din V SIX Jeans, descoperă că buglii sunt contrafăcuți. Leigh, imediat îi va suspecta pe Ray și colegul său, un agent CIA undercover Tommy Hendricks (Rob Schneider), ca fiind autorii. Leigh (la rândul ei un agent CIA undercover), Roy și Tommy, vor constata cu stupeoare că microbombele sunt implantate în nasturii de la bugli, iar singurul om în care

credeau că pot avea încredere, șeful CIA Harry Johnson (Paul Sorvino) este și el implicat. Ceea ce rezultă nu este greu de ghicit: lupte, cascadorii, mașini zburând în flăcări, explozii de tot felul ce acompaniază încercarea eroilor de a opri o catastrofă mondială înainte ca Marea Britanie să cedeze Hong Kong-ul Chinei.

Colaborarea dintre membrii echipei *Knock Off* a funcționat perfect, chiar dacă au fost cooptați din foarte multe țări (Tailanda, Australia, SUA, etc.). De altfel, Tsui Hark a mai lucrat împreună cu Van Damme și la „Double Team”. Însă atracția peliculei va fi ca de obicei Jean Claude van Damme, care reușește să îmbine perfect farmecul cu performanțele fizice, mai bine zis cu figurile de kick-boxing. Pentru rolul Marcus Ray din *Knock Off*, Van Damme s-a antrenat îndelung și a urmat o dietă strictă. A reușit cu greu să se abțină în fața tentațiilor bucătăriei chinezești.

Knock Off nu explorează numai Kowloon și Hong Kong-ul, astăzi colonie chineză, ci se aventurează și pe frumoasa și liniștita Coastă de Aur și pe docurile cu iz arhaic Ziu Lian din teritoriile noi. De la străzile înguste și aglomerate din centrul Hong Kong-ului până la depozitele din San Po Kong, nici un loc nu a pus probleme cascadorilor incitante realizate de Tsui Hark și asistentul său Sammo Hung. Orice obiect, cât de mic și neînsemnat ar fi părut, este folosit în aceste cascadorii.

Combinția dintre Hong Kong și *Knock Off* este asemănătoare celei dintre *Blade Runner* și *Terra*, o viziune a unei lumi a excentricităților, conspirațiilor și pericolelor.

Claude



Celine Dion – S'il suffisait d'aimer

Este sensibil, elegant, cantabil, nostalgic, complet, este... un album Celine Dion. Este muzica pe care fiecare dintre noi ne-o dorim în momentele intime. Și nu numai. Este sentimentul pe care artista este dispusă să-l împărtășească și celorlalți. Este, dacă vreți, întoarcerea lui Celine la rădăcini (amintiți-vă numai furorile făcute de „D'eux – The french album” din 1995), căutarea ei de adevăruri general valabile ce-i vor permite pe viitor să privească muzica din alte puncte de vedere. De altfel, pe parcursul fiecărei secvențe muzicale din album găsim sensibilitate, dorință, căutare. Este albumul cu care îți vei impresiona iubita sau soția. Albumul este realizat de Jean-Jacques Goldman, un atu în plus pentru a vă convinge de calitatea produsului, iar primul extras de pe album, „Zora sourit” are deja un succes nebun în toată lumea.

Distribuitor: Sony Music



Z.O.B. – Telenovelas

Cea mai mare trupă de rock din România (media de înălțime 1.93) a dat drumul pe piață a ultimului lor LP: Telenovelas. Vlăduț (Vlad Gorneanu – voce/bas), Moșu (Mihai Iovănescu – chitară/voce), Forest (Andrei Stăncescu – tobe/voce) și Lonți (Laurențiu Olariu – chitară/voce) s-au săturat să fie spectatori pasivi ai maniei pe care genul artistic „telenovela” a declanșat-o în rândul populației feminine din România, și au pus-o de un protest: „Mamei prietenei mele îi plac telenovelele/Prietenei mele îi plac telenovelele/Chiar și ție îți plac telenovelele/Numai mie nu-mi plac telenovelele!!!”. În total, albumul conține 20 de piese Z.O.B. cunoscute, care, din cauza precarității stării financiare a popoului, n-au apucat să apară până acum pe un album: „Achille”, „Asta”, „I shot someone”, „Balada căpriei”.

Distribuitor: Zone Records

U2 – „The best of 1980-1990”



Prima decadă din istoria grupului irlandez U2 a fost sărbătorită pe 2 noiembrie la Island Records prin lansarea unui album „best of” de 15 piese, cele mai cunoscute din această perioadă a grupului. Ca un preludiv al albumului, Island Records a pus la bătaie un nou single U2, „The sweetest thing”, care este de fapt un cântec mai vechi ce trebuia să apară pe albumul „The Joshua Tree” din 1987. La vremea aceea însă, cântecul nu era terminat și nu a putut fi inclus pe album. Videoclipul „The sweetest thing”, care a făcut furori în Europa și Statele Unite (via MTV) a fost înregistrat la Dublin, cu ajutorul colegilor de la Boyzone, care au participat la realizarea partidei de backing vocals.

Distribuitor: Zone Records



Iris - Mirage

Noul album al grupului Iris a fost testat live în spectacolul de la Sala Polivalentă din octombrie, și hiturile formației Iris n-au întârziat să apară: publicul s-a „zbuciumat” pe Mirage, a văzut Orange, a cântat Madrigal, a luat rețeta de la Dieta, și a făcut comerț cu Apa Vie. Cele douăsprezece piese ale albumului Mirage și-au găsit susținători fervenți între cei 4000 de oameni aflați în sală. De-a lungul turneului de cluburi pe care Iris l-a întreprins în 15 orașe ale țării, printre piesele noi și-au găsit locul și melodii de pe albumele Iris anterioare: „Baby, Baby”, „Să nu crezi nimic”, „Somn bizar” și „Demagog”. Aflați în cel de-al 21-lea an de activitate, cei de la Iris se consideră niște veterani tineri, pentru care moda ce vine și trece în muzica rock este mai puțin importantă. Importanți sunt supporterii grupului, care merită să asculte muzica de calitate a celor mai tari trupe de rock românești.

Distribuitor: Zone Records

Despre o Istorie a Muzicii

lată-ne ajunși în rubrica noastră la un subiect mai serios – istoria muzicii universale. Bineînțeles, pe CD. Atinși de bănuiala că o abordare multimedia a acestui subiect ar putea avea multe lipsuri și erori, puteți afla mai mult în articolul ce urmează despre ceea ce a fost pentru mine motivul de entuziasm al unei întregi după-amiezi.

Mi se pare indiscutabil faptul că unul din semnele indubitabile ale apropiirii Omenirii de cel de-al XII-lea ceas al său este calitatea discutabilă a multora din enciclopediile multimedia care au proliferat odată cu nașterea CD-ROM-ului. Făcute probabil la repezeală, cu intenția vădită de a înfunda pumni grei în gurile mușcăcioase ale concurenței, unele „cioclopedii” sau alte programe educative mă duc cu gândul la streinii care cred că România, dacă nu este Ungaria, este cu siguranță Bulgaria, cu capitala la Budapesta. Sau că Milică ar fi Odiosul. Sau că românii au moștenit cu toții de la tetea Dracula un mic colț veninos, pe care cu siguranță îl țin îndreptat spre Occident și Reformă. Până și în eroare, streinii greșesc. Dacă am avea un astfel de colț, cu siguranță l-am folosi pentru a fi cei mai eficienți autovampiri din Europa.

Care este însă firma care acumulează bile mari, negre și grele atunci când sosește momentul adevărului? Cine prezintă în enciclopediile și programele sale educative un epustufant excident de inexactități, naivități, abureli, copilării candid, sau informații perfect valabile pe vremea răposatului împărat Franz Josef? Nu v-aș putea da un răspuns tranșant fără riscul de a mă vedea, Doamne ferește, prin vreo instanță, dând socoteală și bani grei tagmei avocației. Pentru a-mi desemna ținta în mod subtil și intuitiv, voi recurge la un mic paraboloid diabolic.

Pe vremea lui Stalin, circula prin blocul estic o glumiță. Cum ruși erau cei mai tari și cei mai mari, este de la sine înțeles că până și în domeniul piticilor erau pe primul loc, cu cel mai mare pitic din lume.

Ironia sorții este supremă. Iată că, în zilele noastre, aproape neobservată, glumița cu pricina le vine americanilor ca turnată în Europa (pentru că dacă ar fi turnată la Hollywood ar fi de proastă calitate, nu s-ar încadra în toleranțe și nu le-ar veni fix pe talie – dar cel mai rău ar fi că am avea un happy end). Pentru că americanii au reușit nu numai să nască cel mai mare pitic din lume, dar și cel mai moale. Știu, știu, căciulița cu vârf ascuțit și moț a unui



O montare spectaculoasă, plină de efect, specifică de altfel punerii în scenă a operelor lui Richard Wagner.

pitic v-ar putea duce cu gândul la altceva, dar împotriva aceluia altceva nu s-ar răscula nimeni cu legi antimonopol sau cu bancuri prin site-urile de hateri. Revenind la întrebările de mai sus, acea nămetenie de piticeș este tocmai ... Lămuriri?... OK.

Cei buni – Zane Publishing

Iar dacă această deprindere a fușeraiului comercial și a impreciziei pare a caracteriza mare parte a produselor multimedia de peste Ocean, iată că unul din cele mai reușite produse de acest gen de care am avut plăcerea a mă bucura vine tocmai de acolo. Am primit pentru review o realizare de excepție a celor de la Zane Publishing. Este vorba de un pachet conținând patru CD-uri, pachet dedicat în întregime istoriei muzicii și intitulat „History of music – The Collection”. Bineînțeles, autorii acestui pachet nu au pretenția acoperirii integrale a subiectului, și de aceea au structurat materialul acestei istorii pe patru arii de interes, ce se regăsesc fiecare în parte pe câte un CD.

Preliminarii

Primul dintre aceste CD-uri are ca subiect începuturile muzicii, de la primele atestări ale acesteia în istorie și până la primii ani de creație ai lui Beethoven. Cum este și firesc, suntem introduși în aspectele de început ale muzicii cu ajutorul muzicii populare a diferitelor zone ale globului, pentru că muzica populară, nu?, este cea care ne poate da primele indicații asupra rădăcinilor muzicii. Și, legat de muzica populară, ni se prezintă (folosind ca exemplu muzica africană!) patru grupe importante de instrumente - instrumentele de suflat, instrumentele de coarde, instrumentele de percuție cu membrană întinsă pe un cadru precum și cele fără membrană.

Când spun „ni se prezintă” înseamnă că pe ecranul calculatorului apare o succesiune dinamică de fotografii însoțite de o coloană



Preocuparea constantă pentru evoluția formelor în istoria muzicii, aici forma clasică de sonată.



Catedrala Notre-Dame în anii în care muzica era la rîndul ei opera unor arhitecți.



Pictură ce poate fi apropiată de atmosfera degajată de compozițiile lui Stravinsky din perioada sa neoclasică.

muzicală exemplificatoare. Această coloană muzicală ne va însoți pe parcursul derulării întregului material al acestei istorii a muzicii, și mă întreb surprins cum de au reușit realizatorii să o facă să curgă firesc, bucată muzicală după bucată muzicală, de cele mai multe ori atât de diferite ca stil și manieră. Această îmbinare fină este una din marile reușite ale acestui produs multimedia.

Prezentarea succintă a rădăcinilor populare a muzicii este încheiată, surprinzător, cu o reflecție amară asupra pierderii contactului cu tradiția muzicală datorită apariției stilurilor muzicale facile, comerciale, de fabrică. Subliniată prin două poze contrastante (un oriental în costum popular, cântând la un instrument tradițional urmat de fotografia a doi orientali pe o scenă de cabaret, îmbrăcați ca niște Alfonso de discotecă, cu paiete strălucitoare pe haine și cu o atitudine zămbitor dulceagă de nonheterosexuali) această aserțiune mi-a atras imediat atenția. Am zis: semne bune, poate că avem de-a face cu o lucrare multimedia serioasă!

Mică exemplificare

Voi povesti puțin aici din conținutul primei părți a celui dintâi dintre cele patru CD-uri, și anume cel intitulat „Through the classical period”, pentru a vă oferi o imagine a modului serios în care cei de la Zane Publishing au înțeles să abordeze această istorie a muzicii.

De la muzica populară, pe care nu m-aș grăbi să o caracterizez în întregime ca profană, în special prin anumite funcțiuni ale ei și prin legătura cu mitul, se trece la rădăcinile muzicii religioase. Din Mesopotamia în Egipt, de la evrei, chaldeeni și greci, până la romani, influențele muzicale s-au amestecat, apoi s-au decantat alcătuiind baza cântării bisericești creștine. Această istorie nu dă atenție cântării bizantine, concentrându-se pe cea gregoriană.



O ilustrare a viziunilor tulburi mahleriene.

Deși prezente în actuala lucrare, unele lipsuri sunt totuși de înțeles, materialul acoperit fiind prea vast pentru o tratare la marele amănunt. Ceea ce mi-a atras atenția în mod deosebit au fost fotografiile unor monumente și creații artistice ale antichității. Oricum, prea multă muzică din perioada respectivă nu prea putea fi dată ca exemplu, din păcate.

Lucrarea urmărește apoi evoluția muzicii religioase occidentale, de la formele ei perfecte cuprinse în culegerea papei Grigore până la apariția și coagularea în jurul catedralei de la Notre Dame a uneia din cele mai importante grupări de muzicieni ce au creat bazele dezvoltării ulterioare a muzicii. Trecerea de la *monodie* la *discant*, apoi la *conductus*-ul izoritm, pornind și bazându-se pe *cantus firmus*-ul gregorian, va duce la apariția *polifoniei*. Este excelent surprinsă apoi apariția motetului și edificarea lucrărilor polifonice de dimensiuni mari, complexe (cu trimitere la Mese de Notre Dame), prin unul din cei mai importanți creatori care au făcut pași în această direcție – Guillaume de Machaut.

Trecând prin școala flamandă, apoi cea burgundă, cea engleză și italiană, „History of music – The Collection” ne explică dezvoltarea polifoniei, diversele curente ce au dus la conturarea tot mai pregnantă a bazei sale teoretice. Nevoia de simplificare a compoziției muzicale, precum și tendința tot mai accentuată spre o melodie mai pregnantă, pentru muzicalitatea plăcută urechii, duce la apariția și dezvoltarea operii ca gen muzical. Trecută întâi prin avatarurile moravurilor epocii, care făceau ca în timpul executării unei opere spectatori să mănânce, să discute, să joace jocuri de noroc sau pur și simplu să se sfădească – întrerupându-se pentru a asculta numai ariile preferate, opera își va găsi definitiv locul în genurile muzicale ce se vor bucura mereu de atenția și respectul publicului.

În tot acest timp, ca o expresie a laicizării muzicii și a suportului tot mai larg al acesteia, apar instrumente noi și se perfecționează cele vechi. De fapt, pe parcursul întregii „History of music – The Collection” ne este prezentată evoluția instrumentelor muzicale, în raport cu muzica diferitelor epoci. Și, lucru foarte important, evoluția muzicii în sine este privită în raport cu dezvoltarea socială și economică a Europei.

Câteva accente

Astfel, apreciez luciditatea autorilor acestei lucrări multimedia, care, vorbind despre prolificitatea unor compozitori ca Handel sau Haydn, nu uită să accentueze ideea că un compozitor era în acele vremuri un fel de meșteșugar, un fel de pantofar care trebuia să compună la comandă, să satisfacă publicul și în special pe nobilii la masa servitorilor cărora căpăta de mâncare. Astfel, multe din formele clasice ale muzicii sunt provenite dintr-un efort muncitoresc de a face față cererii de material muzical. Teoria bine ordonată oferea siguranța că, și în zilele (sau viețile) de lipsă de inspirație, muzicianul putea să creeze lucrări noi pentru cei care i le comandau. Apoi, o formă fixă este mai ușor de înțeles de către public, ajutându-l să scape de efortul de a pătrunde cu adevărat în muzică.



John Cage transformându-și pianul bine temperat în pianul bine preparat – cu șuruburi, cuie și bucăți de cauciuc.

Observație personală: de aici, prin feedback, ajung mare parte a muzicienilor să nu mai pătrundă prin muzică, sub jugul ușurător de viață al formelor. De altfel, în „History of music – The Collection” se pune foarte mult accentul pe dezvoltarea și conturarea acestor forme muzicale, în special în ceea ce privește forma de sonată, dezvoltarea armoniei și atitudinea creatorilor față de principiile tonale.

Modul de lucru cu tonalitatea este un subiect ce străbate întreaga enciclopedie, pornind de la Liszt, ajungând apoi la Wagner și Debussy. Și nu pot să nu fiu uimit de umorul subtil al celor de la Zane Publishing, atunci când afirmă despre creatorii atonalizmului că, în efortul lor de a sparge tiparele tonalității, au creat o solidă bază teoretică atonalizmului. Aceasta deoarece, compozitori de structură germană, vienezi Schöenberg și Alban Berg nu puteau respira probabil fără a avea spatele asigurat de o structură teoretică fără fisură. Carevasăzică, lupta de eliberare de sub tirania tonalității a dus firesc la instaurarea unei noi dictaturi teoretice, împlinită apoi prin nașterea serialismului. Interesantă poziția celor de la Zane față de serialismul din universitățile americane ... Dar nu vă mai spun nimic despre aceasta, aflați voi din „History of music – The Collection”.

În care se pune accentul și pe idei oarecum exotice pentru muzică, și anume înclinarea pentru oglindirea propriilor abisuri psihice, viziuni și coșmaruri, ce poate fi regăsită în muzica lui Mahler sau a lui Strauss (nu cel cu valsurile!). Aceasta sub influența unuia din cele mai la modă subiecte în lumea bună (sau mai puțin bună) a acelor vremuri – psihanaliza.

În seria acențelor pe care doresc să le pun în prezentarea acestei realizări multimedia, adaug și finețea cu care autorii trec de la un subiect la celălalt, de la un compozitor la altul. La Brahms se ajunge prin aceea că este un oponent al lui Wagner, la Liszt prin admirația sa pentru Berlioz. Creația lui Debussy ne apare perfect curgător, din necesitatea părăsirii formei de sonată și a tiparelor tonale.



Cîntecul și lupta sindicală, în perioada tulbură a începutului de secol american.

Despre muzica americană

Importantă mi se pare tendința de a corela semnele vremurilor cu evoluția muzicii mai ales în modul în care cei de la Zane Publishing abordează, pe un întreg CD, istoria muzicii americane. Spre exemplu, mișcarea sindicală în SUA a dus la apariția unei întregi categorii de cântece de protest și mobilizare. La fel, mișcările feministe sau cele de tip Armata Salvării, în care se combină vechi imnuri religioase de sorginte reformată cu teme și procedee mai mult sau mai puțin profane. Uneori, în stil american, lucrurile căpătau accente comice, cum ar fi un foarte vesel cântecel inspirat de asasinarea în 1901 a președintelui american Mc' Kinley. Mișcările populației de culoare din 1950-1960 pentru drepturi și nediscriminare nici nu pot fi concepute fără puterea de coeziune și îmbărbătare oferită de muzică. Procesiuni imense de oameni cântând pe străzi, ordonat, non-violent. Impresionant. Sau Vietnamul, cu ditamai reacția cultural-muzicală de protest pe care a declanșat-o. Mai nou, sursă de inspirație a devenit ecologia. Și așa mai departe, acestea sunt o parte dintre corelațiile pe care „History of music – The Collection” le face între istoria unui popor și muzica acestuia. Evident, cu exemple muzicale și de imagini aferente.



Un sintetizator, așa cum arăta la începutul anilor 60. De fapt, mai degrabă un apartament sintetizator, avînd în vedere dimensiunile urlașe ale aparatului.

„Everything counts in large amounts” (DM)

Revenind la poziția muzicianului de „manufacturier”/proletar intelectual supus legilor pieței muzicale, adică relației cerere - ofertă, găsim în această lucrare multimedia un șir de afirmații pe care îmi voi permite să le citez integral, ca un semn al lucidității acestei istorii a muzicii: „În a doua jumătate a secolului XX s-a compus mai mult ca niciodată, dar, atât în Statele Unite cât și în Europa, muzica proaspăt compusă a fost cu greu aceeași cu muzica interpretată. Deși mulți compozitori au afirmat că reprezintă spiritul timpurilor lor, auditoriul a continuat să prefere și să găsească mai pe înțelesul său muzica secolelor trecute. Deoarece ascultătorii de muzică au preferat constant mereu aceleași lucrări din trecut, casele de discuri și stațiile radio (care se adresau celei mai largi audiențe posibile) au șovăit când li s-a propus aducerea de lucrări noi în fața publicului. Pe măsură ce costurile de realizare a unui concert pe o scenă au continuat să crească în mod constant, producătorii și interpretorii ar fi avut tot mai mult de pierdut în cazul în care nu ar fi reușit să atragă mase mari de oameni. Fapt pentru care, și aceștia, la rîndul lor, au început să evite compozițiile noi, nefamiliare. Stelele muzicii din întreaga lume erau acum celebri soliști și dirijori care s-au devotat în întregime interpretării mereu a aceluiași lucrări arhicunoscute. Mai mult, auditoriul s-a concentrat tot mai puțin asupra muzicii în sine, preferând să se lase atras de aspectele spectaculoase și exterioare ale prestației interpretilor.”

Aceste cuvintele sunt sprijinite prin două imagini teribile de sugestive. Prima, ce apare la momentul în care în text se vorbește despre atragerea cantităților mari de oameni în sălile de concert, este o fotografie a firmei luminoase a cunoscutei săli de spectacole Carnegie Hall. A doua imagine ne prezintă pe unul din cei trei celebri tenori într-una din pateticele posturi cu batista în mână pe care le adoptă pentru sublinierea sensibilă a caracterului dramatic și intensiv al trăirii momentane a artistului.

Admirabilă onestitatea celor de la Zane Publishing, pentru că au spus lucrurilor pe nume! Dacă este să fiu sincer, nu mă așteptam tocmai de la inventatorii conceptului de industrie a spectacolului să aibă o asemenea atitudine lucidă și, într-un fel, autoironică. Una peste alta toate aceste chestiuni se împletesc în a alcătui o istorie a muzicii în primul și în primul rând credibilă.

Muzică tradițională

Cel de-al patrulea CD, intitulat „Music and Culture” conține o prezentare extinsă a tradițiilor muzicale ale Africii, Polineziei și indienilor americani. Se pune mult accentul pe modul în care mediul în care își desfășurau viața popoarele primitive a influențat muzica și instrumentele acestora. Sunt exemplificate sonor ceremoniile religioase (inclusiv cântece specifice transelor șamanice), cele legate de anotimpuri, evenimente agricole (însămânțări, recoltat), momente din viață (naștere, nuntă, moarte), ceremonii ale războinicilor (îndeosebi dinamismul puternicilor războinici polinezieni este la rândul său excelent surprins și cu ajutorul aparatului foto).

Închind aici prezentarea conținutului acestei realizări multimedia, simt nevoia de a cita încă o dată din realizatorii acesteia, de această dată cuvintele simple cu care se termină al patrulea CD, ultimul din seria „History of Music – The Collection”: „In an age of dislocation and change, folk songs give us a sense of our roots and help us to face the future”.

Amănunte esențiale

Din momentul în care am introdus în CD-ROM drive primul dintre CD-urile acestei istorii multimedia a muzicii și până când m-am ridicat de la calculator au trecut în jur de șase ore. Deosebită calitate a coloanei muzicale nu a fost singurul motiv pentru care era să ajung să am nevoie de pampers, nedezipit fiind de scaunul din fața calculatorului. Am apreciat foarte mult cele peste 4000 de imagini care însoțesc muzica și explicațiile.



Frumoase dansuri polineziene. Frumoase dansatoare polineziene.



Muzica atonală este o bună sursă de inspirație pentru pictorii avangardiști.

De la edificii istorice, monumente de arhitectură, imagini de instrumente muzicale, la lucrări de pictură și sculptură, toate imaginile ne vorbesc despre epocile respective și compozitorii lor, oferindu-ne aroma discretă a unor timpuri de mult apuse, sau, dimpotrivă, încă prelungindu-se spre contemporaneitate. De altfel, am și dorit să ilustrez acest articol cu un cât mai mare număr din aceste imagini, pur și simplu pentru că mi s-au părut semnificative ochiului.

Uimit am fost însă descoperind că în spatele acestei istorii a muzicii se află un foarte puternic instrument de proprie documentare și studiu, prin aceea că oriunde în text se poate face o trimitere la „American Concise Encyclopedia” precum și la „Webster's New World Dictionary” care sunt incluse organic (la modul hipertext) în acest brilliant pachet multimedia. Mai mult, pentru cei care vor să folosească această istorie a muzicii drept instrument de educație și verificare a propriei culturi, există posibilitatea de a

completa teste interactive de cunoștințe ce cuprind întrebări din conținutul acestui pachet.

Nu pot să nu menționez aici una din cărțile care au stat la baza propriei documentări în istoria muzicii, ce mi-a fost de mare de folos în aprecierea cât mai exactă a calităților pachetului multimedia prezentat în acest articol. Mă refer la excelenta carte „O istorie a muzicii universale” scrisă de doctorul în muzicologie Ioana Ștefănescu, carte din care au apărut până acum primele două volume („De la Orfeu la Bach” și „De la Bach la Beethoven” la Editura Fundației Culturale Române). Aștept cu enorm interes apariția unor noi volume din această carte indispensabilă.

Pentru cei dornici de cunoașterea mai lejeră a unei bune părți a istoriei muzicii (deși mie personal mi-au lipsit mult Bruckner, Cesar Franck și Saint-Saens, de ce nu or fi încăput și ei pe CD?), „History of Music – The Collection” a celor de la Zane Publishing este un excelent material de informare, în care așezarea logică și intuitivă a informației esențiale se îmbină perfect cu plăcutul auditiv și vizual. Multimedia 100%!

Marius Ghinea

Informații:

Ofertant: MultiNet Baia Mare, tel. 062-222201

Mister Postman



Alex-București

Hi!

Pentru început aș vrea să vă spun că revista voastră m-a transformat într-un gamer. Apoi am să vă felicit pentru menținerea numărului de pagini. Iar acum am să vă întreb ce s-a întâmplat cu rubrica CHEATS, de-a dispărut deodată din revistă și în plus în numărul din octombrie spuneți pe CD că este numărul 10 când era numărul 13. Și cum se întâmplă că jocul Get Medieval se repetă în două numere ale revistei (13 și 14).

În rest aș vrea să vă spun că faceți o treabă grozavă cu revista.

Posterul din numărul 14 m-a surprins foarte mult de altfel și jocul full din numărul trecut. Deci, keep up the good work that you are doing!

P.S.: Felicitări pentru Carmageddon II pe CD.

Salut!

Rubrica de Cheats a dispărut pentru că pe CD se află un mic programel, numit DLH care conține mai multe cheat-uri decât am putea noi să punem vreedată în revistă. Chestia cu cifrele ne-a cam dat și pe noi un pic peste cap (mai ales în contabilitate) așa că am revenit la normal și am încercat să îndepărtăm cifrele și să punem doar numele lunii atât pe copertă cât și pe CD. Eroarea de mistake s-a întâmplat. Jocul Get Medieval a avut două demo-uri – le-am pus pe amândouă. Nu-i o chestie chiar așa de supărătoare, așa-i?

Sorin alias BAS – Brașov

Salut!

Este prima mea scrisoare și vreau să vă pun o întrebare: jocul full din octombrie nu-mi merge, spune că are nevoie de 12 KB dacă vreau să-l instalez de pe CD și 5KB dacă-l copiez pe hard și am încercat să-l instalez și din DOS și-mi cere 2 KB. Am un Pentium 200 cu 16 MB RAM și un harddisk de 2,1 GB. Să-mi spuneți ce să fac cu el.

Încă ceva, îmi place la nebunie rubrica „Fun Stuff” și DLH-ul. Cele 100 de pagini sunt EXTRA COOL! Dacă puteți, mai puneți și alte jocuri full pe CD ... Cât mai multe concursuri și articole despre CARMA II. Nu știți niște magazine de unde pot să-mi iau o placă 3D?

Cam atât, că trebuie să mă duc la școală căci am doar 12 ani și nici măcar n-am mâncat.

Succes în continuare!

Servus!

Ca să-ți ruleze jocul full Action Soccer de pe CD-ul din octombrie trebuie să faci câteva modificări în config.sys. În acest fișier trebuie adăugate următoarele linii:

Files=20

Buffers=20

DOS=high, umb

Apoi:

Device=C:\windows\himem.sys

Device=C:\windows\emm386.exe ram

Cam astea ar fi modificările care trebuie făcute pentru ca să poți instala și rula jocul. Pe viitor ne vom strădui să obținem ceva produse de la firma care a produs Carmageddon II și să le punem la bătaie într-un concurs sau într-o tombolă. Magazinele care comercializează plăci 3D sunt extrem de numeroase. Tot ce trebuie să faci este să faci o tură prin BV pe la firmele care distribuie tehnica de calcul (sunt la tot pasul – așa că nu-ți fă probleme unde le găsești).

La mai mare!

MAX - Timișoara

Ciao Sergio,

Motto: 'The most stupid, irrational and sick game that was never conceived.'

M-am tot gândit la chestia 'aia cu concursul de la Fun Staff și mi-am zis dă-o-ncolo, fie ce-o fi, vă dau și vouă un „pui” că azi mi-a fătat mintea unul. Și iată-l pe tavă gata pentru devoratorii LEVEL. Că jocul meu se cheamă „Karmageddon-3” și e tare de tot după cum spune și titlul, desigur i-am schimbat puțin scrierea ca nu cumva să zică ceva cei de la Stainless Software despre drepturile de autor, încălcarea numelui și alte chestii știți tu. Și acum să revin la oia mea pierdută. După ce intri în joc și îți apare numele jocului scris frumos și cu tot felul de efecte speciale, apare și numele firmei producătoare împreună cu toate celelalte șmecherii, iar pe când credea că poți juca și tu mult așteptatul joc... zbang îți trânteste în față un film... giga-mega-extra-cool de pici pe spate. În sfârșit transpirat după un asemenea efort selectezi din meniul principal NEW GAME și aștepti că doar vezi că scrie: LOADING... După un timp îți apare mesajul LOADING COMPLETE, imaginea se înnegrește, urmată de un alt mesaj: PRESS THE ARROW KEYS TO PLAY THE GAME. Tu gamerul apeși pe taste bucuos că începe jocul, dar apoi constăți cu dezamăgire că nu s-a întâmplat nimic. Imediat după aceea îți apare scris mare pe tot ecranul: YOU ARE THE WINNER!!!!... WOULD YOU LIKE TO SEE THE REPLAY?

Servus!

Dușceac Dinu – Rm. Vâlcea

Salutare!

Vă scriu pentru prima dată și vă mărturisesc sincer că până acum nu cumpăram regulat revista LEVEL. Dar ultimele două numere: septembrie și octombrie (mai ales ultimul) m-au convins să vă devin un cititor fidel.

Nu vreau acum să isc bătă prin redacție, dar cel mai mult mi-au plăcut articolele scrise de Mike: Heavy Gear II, Sin, NFS III, Rainbow Six, X-Wing dar și Carmageddon II & rubrica Review Special.

Comentariile voastre sunt haioase și bine alese, eu trezindu-mă că rîd singur cu revista în față! Continuăți tot așa!

Și acum câteva critici:

Când rup posterul cu Heavy Gear II de la pagina 77 îmi dispare juma' din Fun Stuff; nu s-ar putea pune pe spatele lui ceva publicitate (something like pag. 98)?

La rubrica hardware aș vrea să se prezinte și altceva în afară de mouse-uri și joystick-uri, ca de exemplu componente „nu atât de importante”: plăci de bază, memorii, procesoare etc.

Când alte activități sunt legate strâns de calculatoare, înțeleg să le faceți loc în revistă, dar în locul aparițiilor muzicale și a filmelor era mai bine să continuați rubrica de hardware.

Dacă vă sponsorizează cu ceva Zone Records sau mai știu eu cine, înțeleg situația, dar măcar să facă ceva, un concurs, cum a fost la Armageddon.

...urmează binecunoscuta cerere de-a pune un joc full pe CD – fie el și mai vechi.

Și acum câteva mesaje pentru voi:

Pt. Mr. President: „Capul managerului asigură succesul LEVEL-ului”.

P.S.: Mă gândesc ce moacă o fi făcut Demostene când „anticii dinozauri” (din articolul Tomb Raider III) i-ar fi apărut în față. Cred că s-ar mai fi bălbăit și astăzi sau ar fi făcut indigestie, înghițind de frică pietricelele din gură. (Antichitate: mileniul 3 î.e.n. – 476 î.e.n.).

Pt. Mike: N-am euvinde! Ești preferatul meu!

...urmează un non-sens:

Totuși CO2 nu știu dacă este așa de esențial vieții (doar plantelor)! Eu pot să-mi scot capul din carlingă chiar dacă în atmosferă nu este CO2.

Pt. Claude: Observă că-ți cam plac sporturile: golf, fotbal, vânătoarea de dinozauri și... pâinea?! (glumeam) a la Civilization.

Pt. Sergio: Și eu aștept jocurile Tiberian Sun și Carmageddon II.

...urmează descrierea unei chestii din Carma II care se pare că l-a deranjat un pic pe domnul Dușceac. Vreți să vă spun? OK!

La Carma II nu prea-mi place arcul ăla uriaș care se folosește la aruncare pietonilor în aer sau la spartul geamurilor (cum am văzut în articol). Strică atmosfera și te duce cu gândul la circ și la clovni.

...Părerea critică a domnului Dușceac asupra limbajului „colorat” folosit în rubrica Fun Stuff și o idee pentru această rubrică.

Pt. Marius Ghinea: Chiar există oameni care citesc poveștile tale? Totuși ar fi mai bine să te axezi mai mult pe modul cum a fost prezentat programul (jocul) decât povestirea lui. Dacă nu poți să rezolvi problema (cu ecuații sau altfel), dă-mi de știre sau folosește o pușcă cu lunetă! Succes la vânătoare!

În final am să vă pun o întrebare: pagină de Internet nu vă faceți?

Bla, bla...

Noroc!

Domne, da deștept mai ești – pe cuvântul meu de LEVEL-ist! Poza aia din HGII nu este altceva decât o pagină pusă acolo de frumusețe – nicidecum un poster. Nu prea înțeleg de ce-ai vrea ca la rubrica de Hardware să fie prezentate printre altele și memorii – după tine ce-ar trebui scris despre niște memorii? Poate ceva de genul ăsta: sunt frumoase, pătrate, scumpe și cine le are bine și cine nu – nu. Plăci de bază, procesoare... poate c-ar merita prezentate în alt context: nu ca produse efectiv, ci sub forma unor articole în care să fie explicat cum funcționează acestea și ce avantaje și dezavantaje au o serie de produse din ultima generație. De acord? OK, next! Cu privire la rubrica de filme și muzică – unora le place ce citesc acolo. Și cum trebuie să-i respectăm pe cei de lângă noi, rubrica asta va rămâne deocamdată în revistă.

Nu prea am înțeles chestia aia: „Capul managerului asigură succesul LEVEL-ului”. Dacă vrei, te rog să mi-o explici și mie. Mă fratele meu – puțină istorie cunosc și eu – închiuie-ți că mi-am dat și eu seama că n-aveam cum să trăiască dinozauri pe vremea lui Demostene ăsta. Așa cum nu pot trăi nici în zilele noastre când este lansat TR III. Expresia asta de „dinozauri antici” am scos-o că așa mi-a venit mie bine și făcea referire de fapt la repetarea unui element existent în TR I. Cu alte cuvinte, făceam un pic de morală celor de la Core care puteau să bage alte vietăți în loc de dinozauri. Pricepuși? Cuvântul antic are mai multe înțelesuri în funcție de context. N-am chef să fac teoria chibritului acum. Și încă ceva: Marius Ghinea este unul din cei mai buni specialiști pe care i-am cunoscut până acum – te poate băga în buzunar la orice oră. În afară de asta, este foarte apreciat și iubit de cititori pentru că scrie absolut bestial. Și oricum n-am înțeles ultima parte cu pușca cu lunetă. Sau poate vrei să fi împușcat și nu ști cum s-o zici mai pe șleau. Vezi dar, dragă prietene, că părerile sunt împărțite și nu toți îți împărtășesc opinia. Mai scrie-ne... și dacă o faci, și vrei să bage și ceva critici, atunci folosește-ți mintea prea strălucită în a găsi și ceva argumente solide.

Pe curând!

joKER - Suceava

Salut băieți!

Numele meu este Andy Dreliciu și am organizat în Suceava un fan-club LEVEL. Aș vrea foarte mult să vă rog să-mi spuneți de unde aș putea să procur jocul NBA LIVE '99. V-am mai trimis și alte mesaje dar cred că voi nu le-ați primit deoarece nu mi-ați dat nici un răspuns. Și aș mai vrea doar dacă vreți și voi să mai corespondăm. Aici în fan-club lucrurile stau perfect și toți sunt fericiți. Cam atât pentru că nu prea mai am mult timp și va trebui din păcate să închei aici. Aștept cu nerăbdare răspunsul vostru!!!

Cu Stimă și Amabilitate: ANDY DREKCIUC!

P.S.: Adresa mea este: dmarcel@assist.cccis.ro

Hello!

Jocul amintit de tine, precum și multe alte produse distribuite și realizate de Electronic Arts, îl vei găsi poate la firma Best Computers, Tel: 01 310.283, Fax: 01 310.2832. Și felicitări pentru Fun Club! Te așteptăm cu noi scrisori.

Bye!

Prodan - Nowhere

Bună ziua!

Dacă nu vă răpesc din timp, am și eu niște mici probleme hardware care nu-mi dau pace și nu le găsesc nici o explicație.

Am avut o sărăcie de Pentium 100, cu 32 RAM și Voodoo 1. Mi-am schimbat placa, procesorul și memoria (PII 266, 64 RAM, BX) și au început problemele. În vechea configurație totul a mers perfect. Acum, jocurile accelerate cu GLIDE (Quake 2, Unreal, NFS 3) fac figuri la modul: pe ecranele de „Loading” de la Quake 2 apar zone de max 2 cmp cu diverse mizerii (pixeli de diferite culori, amestecați) iar în joc uneori mapează cronat texturile.

Ce este cu adevărat ciudat e că bugul este W '95 only, sub DOS (Grand Theft Auto) sau sub NT (aceiași Quake 2 sau Unreal) merg ireproșabil.

Placa e un Diamond Monster, deci bună, nu e vorba de conflicte, așa că întreb și eu, CE NAIBA SE ÎNTÂMPLĂ?

Servus!

Se întâmplă că e un driver nu toamă fericit. Foarte probabil nu se înțelege cu ceva din hardware-ul tău nou. Mai pe scurt, driver-ul tău nu-i plac upgrade-urile. Încearcă să faci un update de la www.diamondmm.com, iar în caz că nici așa nu merge, fă un downgrade la hardware și pune-ți înapoi Pentium 100.

Succes!

SCRISOAREA LUNII!

Vârlan Vlad – Giurgiu

Salut!

A trecut ceva timp de când nu v-am mai scris. În primul rând aş dori să vă felicit pentru jocul full şi pentru o sută de pagini (cam târziu).

Aş dori să încep cu critica – sper să nu vă supere.

În numărul din august când mi-aţi răspuns la prima scrisoare aţi spus în felul următor: „Hi! Sugestia ta este binevenită şi cred că vom avea şi aşa ceva în LEVEL. NU AM AUZIT NIMIC DESPRE MORTAL KOMBAT 4 şi când vom auzi o să facem un articol pe cinste. Salut!”. Din ce este scris cu majuscule reiese că nu ştii nimic despre MK4, dar în acelaşi număr la pagina 16 exista un Preview al jocului MK4, realizat de Claude. În numărul din septembrie şi din cel din octombrie la rubrica FLASH aţi repetat de două ori o ştire. Acum gata cu criticile.

V-aş ruga să puneţi pe CD şi ceva jocuri shareware mai vechi. La sistemul meu de 486 DX2, 80 MHz, 20 MB RAM nu-mi rulează nici un joc de pe CD, iar dacă rulează, se mişcă precum un melc şi se mai şi blochează. Aşa că v-aş fi recunoscător dacă aţi pune şi un joc mai vechi pe CD.

Mai spre sfârşit, aş dori să vă urez succes la realizarea posterului. V-am compus şi o poezie care sper să vă placă, dar înainte de a o spune, rog scuze redactorilor pe care nu i-am amintit în poezie (parcă aş fi un copil mic, dar nu m-am putut gândi la altceva prin care să vă arăt cât de mult vă apreciez).

Salut!

JUMP TO THE NEXT LEVEL! PUI DE GAMERI

1. Gameri au fost, gameri sunt încă
Şi-or fi în LEVEL-ul românesc
Căci ruşi sunt ca din tare joc
Gameri oriunde cresc
2. E revista noastră făurită
De mai mulţi gameri cu braţe moi
Şi cu voinţă ruginită
Cu minţi deştepte, inimi mari
3. Şi unui Sergio cel haios
Iar celălalt Mr. President cel isteţ
Ce pentru LEVEL-ul lor megalitic
Au dat cu atâtea jocuri piept
4. Şi din aşa părinţi de seamă
În veci s-or naşte pui de gameri
Ce pentru LEVEL-ul lor mamă
Vor sta ca vrednici jucători
5. Au fost gameri au fost
Şi încă or să mai fie
Ce-or frânge jocurile mişele
Din coapsa LEVEL-ului
În veci s-or naşte pui de gameri

Servus!

Mă, chestia aia cu MK4 a fost gândită ca o glumă. A fost făcută intenţionat aşa o greşeală pentru a mai destinde un pic atmosfera. Se pare că nu prea a reuşit! Oricum, cu FLASH-urile s-ar putea să ai dreptate, nu zic nu. Se mai întâmplă şi pe la case mari. Cu jocurile mai vechi nu prea ştiu dacă putem face ceva, dar cel puţin o să încercăm – nu eşti singurul în situaţia asta. Poezia ta e super! Sper că nu te superi că am mai corectat ceva greşeli şi am mai înlocuit unele cuvinte care nu prea erau conforme cu realitatea. În rest: „Keep it so and JUMP TO THE NEXT LEVEL!”

Pa!

Antonesei Timotei – Suceava

Hai că vă salut! Sunt Timotei (băiatu' nu şamponu') şi sunt din Suceava şi vă scriu pentru a doua oară, iar pentru început aş vrea să încep cu câteva critici, că aşa îmi place mie să critic până la sânge dacă se poate, dar numai ce e de criticat...

Revista LEVEL dă la urmă câte un sfat...ce mai sfat, pot să zic, ia spuneţi-mi mie cine poate urma „tot” ce aţi recomandat „când vă puneţi pe butonat”...bla, bla, bla, etc...

Luaţi vă rog persoana mea şi forţaţi-o să nu stea prea aproape de monitor, să nu joc când sunt obosit sau mi-e somn şi mai ales să fac pauză între ore... şi încă ce pauză. Auzi dumnecata, hai că poate 10 minute mai merge tras de păr, da' 15 de-acuma rămâne fără păr.

Mie îmi place să stau de cum intru pe uşă de la şcoală, de la ora 1:30 pm, până când cad jos sau dacă mă forţează cineva cu paru' sau cu ce e mai la-ndemână (a se citi 12-15 ore pe zi), cu pupilele lingând ecranul de protecţie şi stând cu picioarele-n sân pe scaun. Una la palmă, al doilea lucru, nenea TOP SECRET din redacţia LEVEL îi place să se rezume mai mult la umplutură decât la conţinutul în sine al articolului. A treia chestie: DE CE NU RĂSPUNDEŢI DOM'LE LA SCRISORILE CARE VIN PRIN INTERMEDIUL E-MAIL-ULUI??? Adresa o pun bine (o verifică conţinutul scrisorii e bun, da' răspunsul...

Eu la început spuneam de critici dar de-abia acu' mi-a intrat mie-n creierul.

Acultă la mine nene Sergio... âla despre care vorbeai tu în Fun Stuff (adică de Quake în aer) e doar un bug care nu te lasă să-ţi vezi picioarele, căci dacă le-ai vedea (încearcă măcar să-ţi imaginezi picioarele player-ului din Quake care stă pe o margine de „ceva” şi vei raţiona că el stă cu picioarele „pe pământ”) nu poţi observa că eşti în aer sau nu.

Alta care nu bate clopotul sfintei biserici e că pur şi simplu aţi băgat ditamai vechitura în Review Special: „Beneath A Stell Sky”, care nu-i decât o adunătură de bitmap-uri bengos colorate. Că dacă are un story fain nu înseamnă că-i burduş de acţiune (caz contrar în chelea lu' DARK REIGN). Ha, şi-n plus i-aţi dat şi nota 91. Eu aş ţine-o până când vă săturaţi de critici dar spre sfârşit mai trebuie adăugat că faceţi prea multe greşeli de ortografie. Dar ca să nu rămâneţi numai vânători de bombardament, hai să vă oblojesc...bla, bla – nişte cuvinte prin care se intenţionează „aruncarea” unui mesaj de genul: „Lăsând la o parte faptul că aveţi o revistă plină de bug-uri, hai să vă laud că faceţi o treabă bună!”.

Apoi urmează o idee pentru rubrica Fun Stuff, iar în final o mare surpriză: Nu prea cred că scrisoarea va apărea în conţinutul revistei, dar îmi face mare plăcere să aflu că măcar aţi citit-o.

Vă salută Timotei akka Game Boy akka Sayon6!

Salut băiatu' ă şamponu'!

Mă fratele meu, chestia aia cu LEVEL Recomandă este pentru cei care vor să citească şi să ia aminte la un sfat prietenesc, ca de la gamer la gamer. Tu te lauzi că joci cel puţin 12-15 ore pe zi – nu prea cred. Până acum ai fi fost fie mort, fie chel de la radiaţiile emenate de monitor, fie orb. Mă rog, chestia asta o poţi lua ca o glumă. Vorbind însă serios, îţi recomand cu o intensitate pe care n-ai mai pomenit-o până acum să mai laşi orele de joacă şi să mai înveţi câte ceva. Nu de alta da' greşelile de ortografie întâlnite în revistă nu ţin în totalitate de redactori, însă la tine au fost câteva greşeli care mi-au demonstrat clar ce se întâmplă cu notele tale de la şcoală. Cu părere de rău şi cu satisfacţie în acelaşi timp, te declar un nebul cu diplomă care în lipsă de orice altă activitate s-a pus pe scris ciudăţeniei (ca să nu zic altceva). Cu Quake-ul poate ai dreptate, nu ştiu, pentru că eu nu joc Quake, iar Sergio nu e p-aci ca să-ţi dea un răspuns. Dacă ai observat bine, Review Special e o rubrică nouă în care se povesteşte despre o casă de jocuri, despre istoria acestora şi despre nişte jocuri produse de casa respectivă, care au făcut ceva valvă la vremea lor. Fie că aceste titluri sunt mai vechi de n ani. Beneath a Stell Sky este un joc deosebit care a fost foarte apreciat şi care încă mai este jucat de gamerii „adevăraţi”. Sistemul nostru de punctaj este bine pus la punct şi pe cât posibil obiectiv. Aşa că sunt sigur că nota 91 a jocului mai sus amintit este complet justificată. În încheiere, vreau să mai spun că mă bucur enorm când mai scrie câte unul ca tine care ne critică şi ne ajută să ajungem la următorul nivel al existenţei noastre. Mai simplu spus, ca să înţeleagă şi Şamponu', ne bucurăm când cineva ne critică având argumente solide pentru că astfel suntem ajutaţi să: „Jump To The Next LEVEL!”.

Bye!

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa
OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul "ABONAMENTE".

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4,
2200 Brașov.
sau prin ordin de plată în contul
"Vogel Publishing":
37075 la Societe Generale Brașov.

talon de abonament

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL** cu CD, pe o perioadă de:

- ☐ 6 luni, la prețul de ☐ 114.000 lei
☐ 12 luni, la prețul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod		Județ	
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de cu

- ☐ mandatul poștal nr.
☐ ordinul de plată nr.

12/98

Stimați cititori,

După cum, ați observat, introducerea TVA-ului pe tipărituri ne-a obligat să mărim prețul revistei. Totodată, am fost nevoiți să mărim și prețul abonamentului.

Vă rugăm deci să nu mai trimiteți taloane de abonament vechi (la vechiul preț) după data de **1 noiembrie**.

După această dată se vor lua în considerare numai taloanele de abonament la prețul nou. Dacă ați observat prea târziu acest anunț și ați trimis deja talonul cu prețul vechi, vă rugăm să achitați diferența de preț.

Vă mulțumim pentru înțelegere!

Tombola **LEVEL**

Ce puteți câștiga luna aceasta? Păi, să vedem: 3 CD-uri cu jocul full SubCulture și POD și un pachet al programului antivirus AVX. Jocurile full ne-au fost oferite de către firma UbiSoft (01/4111045; Fax: 01/4111080) iar pachetul AVX de către firma Softwin (01/2309460; 01/2309471). În plus, mai puteți câștiga jocul full Great Battles of Caesar și un mouse Wintrack. Tot ce trebuie să faceți este să completați talonul de mai jos și să-l trimiteți până pe data de 20.12.1998.
Succes!

Tombola lunii decembrie!

Dragi gameri, ca să evităm orice fel de surpriză, vă rugăm să decupați toată această parte a paginii, nu numai partea ce trebuie completată!

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod		Județ	
Telefon:	E-mail:			

Anti Virus eXpert



Imunitatea la îndemâna oricui!

SOFTWIN

talon de comandă LEVEL

☐ **DA**, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Pret unitar	Pret total
LEVEL Nr. 1		7,000	
LEVEL Nr. 2		7,000	
LEVEL Nr. 3		10,000	
LEVEL Nr. 4		10,000	
LEVEL Nr. 6		10,000	
LEVEL Nr. 7		10,000	
LEVEL Nr. 8		18,000	
LEVEL Nr. 9		18,000	
LEVEL Nr. 10		18,000	
LEVEL Nr. 11		18,000	
LEVEL Septembrie		22,000	
LEVEL Octombrie		22,000	
LEVEL Noiembrie		25,000	
TOTAL:			

Vă rog să expediați revista pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit lei în data de prin ☐ mandatul poștal nr.
☐ ordinul de plată nr.

Semnătura:

12/98

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
 (068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
D-na Ioana Bădescu,
OP 13, CP 4, 2200 Brașov
 sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”
 37075 la Societe Generale Brașov

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Nu expediem reviste ramburs!

TOP TEN

Topul continuă. Ce altceva putem spune decât că ne apropiem din ce în ce mai mult de sfârșitul anului și acum am avut surpriza să constat că gamerii români au fost pe fază și ne-au trimis deja taloane de top în care există jocuri precum NFS III și Dune2000. Asta înseamnă că vă mișcați repede și cumpărați tot ce se poate cumpăra. Luna aceasta Quake2 se duce în jos - ar fi fost și culmea să mai rămână acolo sus atâta timp. So, let's see the surprise of the month!

TOP TEN

Scrieți mai jos primele zece jocuri preferate de voi și trimiteți apoi acest talon pe adresa redacției noastre.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

And the winner is...

Și primele zece jocuri alese de voi luna aceasta sunt:

Poziția	Titlu	Producător	Tendința
1.	Starcraft	Blizzard	↗
2.	Age of Empires	Ensemble	↗
3.	Quake2	ID Software	↘
4.	NFS III	EA	↗
5.	Commandos	Eidos	↗
6.	MK4	Midway	↗
7.	Dark Reign	Auran	↘
8.	Ultimate Soccer M.	Sierra	↗
9.	Tomb Raider 2	Eidos	↘
10.	Dune2000	Westwood	↗

Stănescu Gabriel-Cătălin – Ploiești

Hello everybody,

I'm Gabi din Ploiești. Am 15 ani și fac parte împreună cu alți prieteni (foarte numeroși) din L.B.A. (Level Back-up Army) un fan-club local – care este doar la început. Sunt foarte emoționat. Aceasta este prima mea scrisoare către LEVEL (și nu numai). Probabil că vă uitați unii la alții mirați când citiți această primă scrisoare a unui ploieștean, întrebându-vă ce m-a determinat să consum cerneala. Ei bine, am cumpărat doar două numere ale revistei voastre, pardon a poporului (pe care-o publicați voi) și m-am decis: o să devin un fan mai fan decât orice fan! Vă dați seama ce putere de convingere aveți în 200 de pagini?

Închipuiți-vă ce s-ar fi întâmplat dacă aș fi cumpărat patru sau zece numere ale LEVEL-ului. Probabil că v-aș fi telefonat din zece-n zece minute la redacție. Infiorător, nu? Dar promit solemn că am să fiu un fan cuminte și o să mă rezum doar la scrisori (cu toate că revista poporului... drive me crazy). În numele L.B.A.-ului vă manifest nespusa (a se citi nemărginita) stimă pe care o avem pentru Mr. President, Sergio, Claude&Mike (sper să nu vă supărați din cauza ordinii în care v-am menționat; dacă da, vă dau copyright-ul să modificați scrisoarea!) și pentru toată echipa care lucrează pe brânci ca să ne ofere o sută de pagini SUPER(be).

Tot în numele L.B.A.-ului vă adresez nelămuririle noastre și unele întrebări:

•0 De ce nu menționați la toate concursurile data limită?

•1 Am dori ca, virgulă, câștigătorii să fie anunțați (a se citi publicați) în numărul următor al revistei. COOL!

•2 Jocurile full de pe CD cam lipsesc. Puteți introduce două jocuri full pe CD, iar prețul să graviteze în jur de 30000?

M-am gândit, m-am răzgândit, împreună cu comisia de conducere a L.B.A.-ului și am ales prețul de 30000 lei deoarece am constatat că în numărul din octombrie a apărut un joc full, iar prețul este 22.000 lei, deci...

Am vrea – în limita posibilului – ca unele concursuri să conste în accesorii PC (Soundblastere, boxe, plăci video, plăci 3D) deoarece unii (a se citi majoritatea) dintre noi nu prea avem resurse pentru achiziționarea acestora; nu în excursii. În numele L.B.A.-ului, Gabi din Ploiești și Restul Lumii (a se citi comisia) vă urează mult succes în continuare la realizarea LEVEL-ului care ne bucură în fiecare lună.

Comisia

Hello people!

Bravo fraților! Toată redacția LEVEL vă felicită pentru L.B.A.-ul vostru și vă urează-n continuare multe și noi succese. Cu data limită de la concursuri e o treabă mai delicată. Uneori putem pune data limită (vezi concursurile obișnuite pe care le-am avut până acum) și câteodată nu (vezi chestionarul – unde am avut nevoie de cât mai multe răspunsuri). Din cauza datei de predare a revistei este destul de dificil să tipărim în numărul următor câștigătorul concursului din numărul precedent. Asta este! Ei, cu jocurile full nu prea putem face nici o afacere. Licența de a pune pe CD un joc cât de cât nou este destul de scumpă și la ora actuală nu prea ne dă mâna să facem așa ceva. Dacă am pune două jocuri full pe CD, prețul revistei ar fi de cel puțin 70.000 de lei. Cine ne-ar mai cumpăra atunci? Tu ți-ai permite? Și, în final, unele concursuri au ca premii accesorii pentru PC (joystick-uri, plăci video, plăci de sunet, etc.).

Servus și pe curând!

Coperta pentru carcasa CD-ului.



Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 15.00 și 17.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revistei LEVEL: 068/150.886; 068/153108.

Sugestiile și propunerile dumneavoastră sunt binevenite!

LEVEL
Contents

- 101: Airborne Invasion
- Age of empires: rise of rome
- Barrage
- Blood 2
- Dominant Species
- Future Cop L.A.P.D
- Heretic 2
- Mad Trax
- Madden 99
- NHL 99
- Nightlong
- Escape Or Die Trying
- Pinball Arcade
- Top Gun: Hornet's

Decembrie 1998



VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

Hungary

10 YEARS

*Merry Christmas
And
Happy New Year!*



IN THE CD INDUSTRY...

COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE



/// VIDEOTON

H-8001 Székesfehérvár P.O.B.: 175 Tel.: (36-22) 329-132 Fax: (36-22) 329-133 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu www.vtcd.hu





Guillemot

HARDWARE MULTIMEDIA,
ACCESORII PC SI CONSOLE

IN ROMANIA PRIN:

UBI SOFT SRL

SOS. PANDURI 31, BL.P2, AP.25

BUCURESTI

TEL./ FAX.: 01- 411.10.45

E-mail: sserban@ubisoft.ro

<http://www.guillemot.com>

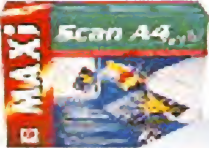
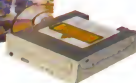
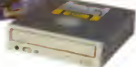
<http://www.ubisoft.com>



ACCESORII CONSOLE



ACCESORII PC



ACCESORII MULTIMEDIA



Echipa CHIP vă urează La mulți ani!

Memorii: prețuri în cădere liberă
<http://www.chip.ro> • 12/1998 • Decembrie • 24/101 lei •

CHIP
12
98
Computer Magazin

CHIP Top
10 monitoare;
5 plăci grafice - 8 MB;
5 plăci grafice - 4 MB;
5 imprimante laser;
5 imprimante cu jet de cerneală;
5 hard disk-uri;
5 unități CD-ROM;
5 plăci de bază cu chipset BX;
5 sisteme.

Performanțe pentru PC

Setările din BIOS la îndemâna oricui

Piraterie software

o privire în lumea cracker-ilor

FTP 10 sisteme P II 350 MHz
9 clienți FTP

nează recunoașterea textului

Tips & Tricks

Sfaturi pentru partiționare

TP
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998



Mai mult ca sigur că de Crăciun vei primi
drept cadou mult asteptatul calculator!
Sau imprimanta? Poate monitorul?

Fii pregătit!

Caută chiar acum la chioșcul cel mai apropiat
numărul de decembrie al revistei CHIP!